

# MICRO

## Manía

Año 11 · N° 18

Sólo para adictos

325 Ptas.

Casas, Ceada y Melilla 265 Ptas.



La Gran Escapada

Firelord

Infiltrator

The Sacred Armour of Antiriad

## "POKES" DE ASEs

MAPAS Y POKES PARA CUATRO SUPERJUEGOS

MAPA Y CLAVES  
PARA COMPLETAR  
FROST-BYTE

TE LO CONTAMOS  
TODO SOBRE LOS  
NUEVOS JUEGOS DE  
DINAMIC

MSX  
SORCERY

COMMODORE  
COMANDO  
GREEN BERET

AMSTRAD  
MIAMI VICE

*Utensilios y Cachivaches*

POR FIN UN  
"MELBOURNE DRAW"  
PARA AMSTRAD

COMODORE

# ERBE Software

## TE OFRECE LO MEJOR DE LOS MEJORES

Para que lo tengas fácil. Aquí tienes una selección de los mejores juegos que puedes encontrar. Cualquiera de ellos tiene la garantía de calidad y adicción que esperas encontrar en un videojuego. Para no llevarte "sorpresas"... elige un juego distribuido por ERBE en cualquiera de las buenas tiendas de informática.

### GREMLIN



#### TRAILBLAZER

Adéntrate en lo desconocido a una velocidad de vértigo que forzará tus reflejos al límite, en este increíble viaje que no está hecho para débiles. Rueda a la derecha, salta a la izquierda, esquiva los abismos de los cuadrados misteriosos, que unas veces frenarán tu progreso y otras lo acelerarán de forma inesperada. Trailblazer es el juego más adictivo que hayas visto jamás.



#### AVENGER (Way of The Tiger II)

Primero fue "Way of The Tiger" en donde tuviste que demostrar tus habilidades para convertirte en Ninja. Ahora es "Avenger", en donde tendrás que demostrar que, además de fuerte, eres hábil e inteligente para conseguir vencer al Gran Guardián. Buena suerte... sólo los bravos sobrevivirán.



#### FUTURE KNIGHT

¿Te imaginas en el siglo XXI luchando a lomos de tu droide-caballo contra todo tipo de alienígenas, armado con una lanza-láser en un mundo de fantasía donde todo es desconocido? Future Knight es algo más que un juego, es un derroche de fantasía.



Melbourne House



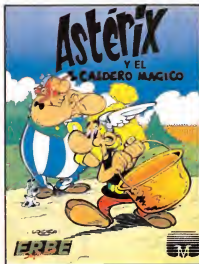
### FIST II

La deseada continuación de "Exploding Fist" ya es una realidad; Fist II es mucho más que una segunda parte: más de 100 pantallas y 700 sprites diferentes, en las que los oponentes al Gran Maestro se esconden en bosques, acantilados, cavernas y lugares con paisajes que te asombrarán.



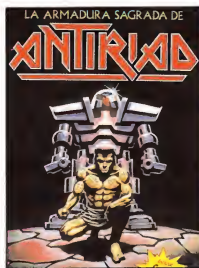
### FROST BYTE

De este nuevo juego de Mikro-Gen la crítica ha dicho: "Frost Byte resulta un juego muy adictivo, y el afán de llegar más y más lejos se acrecienta cada vez que comenzamos una partida. A esto debemos unirle la gran vistosidad de sus pantallas repletas de formas, personajes y colores".



### ASTERIX Y EL CALDERO MAGICO

La magia de tu ordenador te permite vivir el cómic de los más famosos personajes y hacer que cobren vida propia. Asterix, Obelix, Abracurix y hasta Idelix necesitarán de tu ayuda para luchar con los romanos y encontrar los trozos del caldero en el que el Druida prepara su poción mágica.



### ANTIRIAD

El primer juego que incluye un cómic para "meterse en situación". THOL es el único humano capaz de salvar a su especie, que tras un cataclismo nuclear está siendo dominada por fuerzas misteriosas. La Armadura Secreta de Antiriad, legado de sus antepasados, le ayudará en su intento.



### BAZOOKA BILL

Un personaje entrenado en los Ejércitos de Tierra, Mar y Aire. Su preparación ha sido completísima y su habilidad para pilotar aviones o usar su "Bazooka" le ha hecho ser elegido para la misión más importante de su vida. Armado hasta los dientes y dispuesto tanto a luchar cuerpo a cuerpo como a tripular su caza o disparar su bazooka, está esperando recibir tus órdenes...



**DISTRIBUIDOR  
EXCLUSIVO  
PARA ESPAÑA**

C/ STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID,  
TFNO. (91) 447 34 10  
DELEGACIÓN BARCELONA,  
AVDA. MISTRAL, N.º 10. TFNO. (93) 432 07 31

# ocean



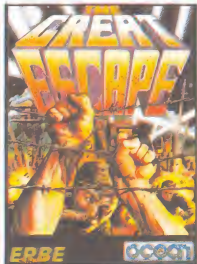
## COBRA

Por primera vez un juego supera al film. Cobra (el juego) te sorprenderá por su acción y sus gráficos, superiores, incluso, a los del "Green Beret". El crimen es una enfermedad... tú, el remedio.



## TOP-GUN (Idolos del Aire)

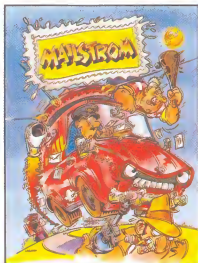
Top Gun te coloca en la cabina de un TOMCAT F-14. Gráficos vectoriales y la pantalla dividida permiten a 1 ó 2 jugadores luchar entre ellos o contra el ordenador. Tus armas en este combate, no apto para cardíacos, son misiles guiados por el calor, y una ametralladora de 20 mm.



## GREAT ESCAPE (Gran Escapada)

Alemania 1942. La guerra ha estallado y tú has sido capturado y condenado en un campo de concentración. Tu deber es escapar, pero no te resultará fácil. Necesitarás planear cuidadosamente las acciones utilizando toda tu astucia para escapar con vida del campamento.

# HEWSON



## MAILSTROM

Eres un repartidor de Correos con mal genio, una furgoneta terrorífica y una explosiva carga que repartir. Eres el último repartidor del mundo y hay muchos "malos" dispuestos a que éste sea tu último trabajo. Prepárate y no te olvides... el Correo tiene que llegar.



## FIRELORD

La gran aventura que todos esperabais. un juego de habilidad e inteligencia con gráficos como no habíamos visto últimamente. Firelord es el juego que Micromania ha elegido como uno de los "ases" de estas Navidades. ¡Tienes que verlo!



## URIDIUM

Un trepidante arcade en el que debemos controlar una nave que se desplaza a velocidades supersónicas por la superficie de una gigantesca nave nodriza enemiga sobre la que se encuentran los puntos a destruir.

Micro Hobby ha dicho de Uridium: "Destaca sobremanera el increíble movimiento con una maniobrabilidad inmejorable y unos giros rápidos y precisos."



### BREAK-THRU

El más espectacular de los juegos de las máquinas. Conduce un vehículo especial evitando a los lanzallamas, helicópteros, tanques, jeeps y campos de minas enemigos. El medio para enfrentarle a ellos es el más sofisticado vehículo armado del mundo. Prepárate con él a atravesar, puentes, montañas, ciudades y aeropuertos.



### INFILTRATOR

El juego que ha sorprendido en U.S.A. El más completo de los programas que has visto, porque reúne acción, estrategia y una increíble simulación de vuelo en un helicóptero dotado de las más avanzadas técnicas. Infiltrator te sorprenderá.



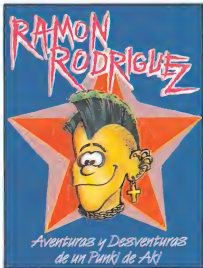
### SILENT SERVICE

Silent Service revive toda la acción y estrategia que tuvo lugar en las aguas del Pacífico durante la II Guerra Mundial. Al mando del submarino dispondrás de todos los controles: sala de máquinas, torreta de control y el puente. Sube el periscopio y podrás localizar los barcos enemigos a los que has de torpedear... o esquivar sus cargas de profundidad.



### GOONIES

Toda la emoción de la película de Spielberg en tu ordenador. Éxito masivo en América, el juego revive los peligros y la aventura de la pantalla grande, usando una especial técnica de juego para 2 personajes. Comparte las aventuras de los "Goonies" a través de intrincados laberintos, donde te espera toda la acción que puede darse en un juego.



### RAMON RODRIGUEZ

Como su nombre indica, un juego genuinamente español. Un Punki simpático y viciado que se ve envuelto en las más absurdas y divertidas situaciones de las que tienes que ayudarle a salir airoso. Ramón Rodríguez te hará compartir las aventuras y desventuras de un "Punki de Aki".



### THANATOS

Prepárate a controlar a un Dragón, "Thanatos el Destructor". El Dragón que probablemente sea el gráfico animado de mayor tamaño que se haya creado para un juego, vuela, camina, nada y arroja fuego por sus fauces. Debe recoger a "Eros", la Princesa Encantada, quien cabalgará sobre su cuello y le guiará en su lucha contra sus enemigos.

SOMOS MAYORISTAS

# MICRO-1

EL IVA LO PAGA MICRO-1

C/ Duque de Sesto, 50. 28009 MADRID  
Tel. (91) 275 96 16 - 274 75 02  
Metro O'Donnell o Goya (aparcamiento gratuito en Felipe II)

**POR CADA PROGRAMA QUE COMPRES ¡¡GRATIS!!  
UNOS CASCOS DE MUSICA ESTEREO  
SI TU COMPRA ES SUPERIOR A 800 PTAS.**



**SOFTWARE SUPER-REBAJADO**  
DECATHLON 495 PTAS., BEACH HEAD 495 PTAS.,  
SOUTHERN BELLE 495 PTAS., DRAGONTORC 495 PTAS.

**COMPATIBLE PC IBM  
MONITOR FOSFORO VERDE  
DOS UNIDADES DE DISCO  
360 K UNIDAD  
UNIDAD CENTRAL CON 256 K  
TECLADO EN CASTELLANO  
169.900 PTAS.  
INCLUIDO PAQUETE DE  
SOFTWARE DE GESTION**

	PTAS.
TAPA DE METACRILATO 464	895
CABLE CENTRONICS	3.175
CABLE SEGUNDA UNIDAD D.	1.790
CABLES SEPARADORES 6128	1.975
INTERFACE RS232	9.265
CINTA VIRGEN C15	69
CABLE AUDIO	795
CABLE ADAPTADOR 2 JOYSTICK	2.390
CABLES SEPARADORES 464	1.390
CABLE SEPARADOR 8256	2.900
CABLE RS232	2.500
DISKETTES 3"	735

	PTAS.
STREET HAWK	2.300
KNIGHT RIDER	2.300
MIAMI VICE	2.300
MOVIE	2.300
EQUINOX	2.100
eVs	2.100
MILLION II DISCO	3.300
GREEN BERET DISCO	3.000
LAS 3 LUCES G DISCO	3.000
DESERT FOX DISCO	3.000
KNIGHT GAMES	2.300
STAINLESS STEEL	2.300
DESERT FOX	2.600
JAK THE NIPPER	2.300
CAULDRON II	2.300
NEXUS DISCO	3.000
RAMBO+MATCH DAY DISCO	3.300
STEINLESS STEEL DISCO	3.000
KNIGHT RIDER DISCO	3.000
KNIGHT GAMES DISCO	3.000

**LAPIZ OPTICO  
3.295 PTAS.**

**CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR  
3.595 PTAS.**

**OFERTAS EN JOYSTICKS  
PTAS.**  
QUICK SHOT I 1.395  
QUICK SHOT II 1.695  
QUICK SHOT IX 2.395

**IMPRESORAS  
20% DE  
DESCUENTO  
PRECIOS EXCEPCIONALES PARA TU AMSTRAD  
CPC-464, CPC-6128, PCW-8256, PCW-8512**

**RATON DE PANTALLA  
CON SOFTWARE 7.900 PTAS.  
GRATIS UN SUPLETORIO  
TELEFONICO**



PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO SIN NINGUN GASTO DE ENVIO. TEL. (91) 275 96 16 - 274 75 02 O ESCRIBIENDO A: MICRO-1. C/ DUQUE DE SESTO, 50. 28009 MADRID.

**Tiendas y distribuidores grandes descuentos.  
Dirigirse a Dipromisa. C/ Galatea, 25. Tel. (91) 274 75 03.**

# MICRO Mania

Sólo para adictos

Año II. N.º 18. Diciembre 1986. 325 Ptas. (incluido IVA)

**Director Editorial**  
José I. Gómez Centurión

**Director Ejecutivo**  
Gabriel Nieto

**Asesor Editorial**  
Domingo Gómez

**Redactora Jefe**  
Alfca Pérez Tolosa

**Diseño**  
Fernando Chamuel

**Redacción**  
Pedro Pérez,  
Cristina Fernández,  
J. J. García,  
José González

**Secretaría Redacción**  
Carmen Santamaría

**Fotografía**  
Carlos Candán,  
Chema Sacristán

**Dibujos**  
Charo Hierro,  
Juan González Karrie,  
José Luis Angel García,  
Teo Mugica

**Edita**  
HOBBY PRESS, S.A.

**Presidente**  
María Andino

**Consejero Delegado**  
José I. Gómez Centurión

**Jefe de Producción**  
Carlos Peropadre

**Jefe de Publicidad**  
Mar Lumbrieras

**Secretaría de Dirección**  
Pilar Anstuczabal

**Suscripciones**  
M.ª Reta González,  
M.ª del Mar Calzado

**Redacción, Administración y Publicidad**  
Ctra de Iruñ km 12 400  
28049 Madrid  
Tel. 734 70 72

**Dto. Circulación**  
Paulino Blanco

**Distribución**  
Coedas S. A. Valencia, 245  
Barcelona

**Impresión**  
COBIRRI

**Fotocomposición**  
Novocomp, S. A.  
Nicolás Morales, 38 40

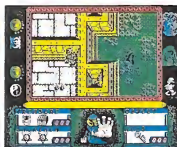
**Fotomecánica**  
Prinsa

Depósito legal: M-15-436-1985

Representante para Argentina,  
Chile, Uruguay y Paraguay: Cia  
Americana de ediciones, S.R.L.  
Sud America 1 532 Tel. 21 24 64  
1290 BUENOS AIRES (Argentina)

MICROMANIA no se hace  
necesariamente solidaria de las  
opiniones vertidas por sus  
colaboradores en los artículos  
firmados. Reservados todos los  
derechos

Se solicitará control: OJD



LO  
NUEVO.  
Página 22.



PATAS  
ARRIBA  
Página 54



UTENSILIOS Y CACHIVACHES. Página 40

6 PRIMERA FILA.

10 CONCURSO.

14 AVANCES.

22 LO NUEVO.

40 UTENSILIOS Y CACHIVACHES. Impresora Nec Pinwriter 0.7. Anatomía Humana. Geografía universal y de España. Demografía. Climatología. The animator. Multiface Two. Melbourne Draw.

46 ARRIBA Y ABAJO.

48 BIBLIOMANIA.

52 CODIGO SECRETO.

54 PATAS ARRIBA. La gran escapada. Antrid. Firelord. Miami vice. Infiltrator. Commando. Green Beret. Sorcery.

86 S.O.S WARE.

88 OCASION

POKES DE ASES

MÁS Y MEJOR QUE NUNCA

¡SE PUEDE COMPRAR EN CUALQUIER LIBRERÍA! ¡También en Amazon!

## SUPER CYCLE

La compañía distribuidora U. S. Gold se ha unido con Epyx para lanzar a las pantallas de Commodore —Más tarde para Spectrum y Amstrad— este conocido videojuego. Si eres un aficionado al tema, seguramente habrás gastado más de dos duros en esta adictiva máquina, disfrutando de una carrera de motos, casi, casi real.



Ahora, sin tener que rascarte el bolsillo pasarás todo el tiempo que quieras frente a tu moto, controlando sabiamente tu máquina. Necesitarás algo más que reflejos para esquivar a los demás competidores; el manejo de la moto es muy real por lo que tendrás que tener en cuenta todos los indicadores que aparecen en tu pantalla. Si conoces la máquina de la calle está todo dicho, sólo nos queda esperar la inminente aparición de este simulador.

## EL TEMPLO DEL TERROR

La casa U.S. Gold nos tenía acostumbrados a derramar grandes lágrimas al contemplar sus programas, esperemos que cuanto menos, ahora nos haga sonreír con estos dos nuevos programas de terror.

TEMPLE OF TERROR nos obligará a rescatar una ciudad de las manos de Malbordus, antes de que éste destruya los tesoros que encierra. Los gráficos son sobre todo divertidos, monstruos horribles: mitad dragones, mitad ni se sabe; nos



atacarán sin piedad. Estará disponible para Commodore, Amstrad y Spectrum.

La otra creación de U.S. Gold, KAYLETH, estará basada en un auténtico relato de ciencia ficción, es decir bichos raros, planetas desconocidos, nuevas formas de destrucción y todas las notas características de este tipo de historietas. Encarnaremos la figura de un ser muy particular, de apariencia más bien extraña; de él dependerá liberar su planeta de los malvados que lo tienen sometido para extraer un preciado metal. Nuestro protagonista desde el centro neuralgico de su órbita iniciará la difícil tarea de devolver la libertad a su machacado pueblo.

Nos enfrentaremos a un terrible sistema de control atómico; el argumento de este singular programa ha sido cedido por una conocida revista americana.

## PIRANHA

Esta compañía inglesa que se caracteriza siempre por su gran originalidad, lanza ahora dos



nuevos programas para Spectrum, Amstrad y Commodore bajo el subtítulo «Fuera de este mundo». ¿Os hacéis una idea?

Por supuesto, este nombre sólo podría albergar dos programas de terror: NOSFERATU y THE COLOUR OF MAGIC.

El primero, me imagino que os será familiar si estáis al tanto de la dura vida de los pobres vampiros. Empeñados en sobrevivir harán todo lo posible por robar la sangre que corre por tus venas. Os aseguro que



puede resultar impresionante, los gráficos en tres dimensiones crean una terrorífica atmósfera en torno a esta conocida leyenda.

THE COLOUR OF MAGIC nos transportará por algún tiempo en un rito turista, forrado de millones, que sin comerlo ni beberlo se encuentra rodeado de seres, que tienen mucho que ver con la magia.

Recuerda que el dinero no lo vence todo, como acostumbran a decir las malas lenguas.

Necesitarás algo más que tus ahorros para resolver este desconocido misterio.

Más sangre mañana, no desesperéis.

## LA LEYENDA DE SIMBAD

Los usuarios de Commodore dentro de poco tiempo podrán disfrutar de la divertida tarea de emular al admirado Simbad el marino. La aventura comienza cuando el sultán, Al-



Rashid, retiene en los calabozos de su fortaleza a Simbad, custodiado por valientes guardianes y bichos inmundos. La aventura típicamente arcade concluirá si consigues escapar del poder del sultán. La tarea no es fácil. Simbad saldrá de la fortaleza junto con el codiciado tesoro del sultán, será perseguido por la guardia a través del desierto y en las calles de Bagdad sus desagradables perseguidores subirán a lomos de voladoras alombras, lo que le dará más realismo al asunto.

Pronto podremos disfrutar de esta original aventura que sin salirse del arcade típico, hará pasar buenos ratos a los fieles adictos a este tipo de programa.

## JAIL BREAK

Konami se ha lanzado a la aventura abandonando definitivamente a Imagine. Este nuevo programa, que estará disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX nos situará en plena prisión de Alcatraz, por ejemplo, para acabar con unos peligrosos criminales que se han escapado de la cárcel. La tarea asusta al más pintado, sólo tú, de singulares caracteris-



ticas, podrás dominar la situación. Jail Break será, sin duda un invento curioso.



## BEYOND NOS SORPRENDE DE NUEVO

La casa inglesa Beyond, que alcanzó sus mayores éxitos de manos de interesantes aventuras conversacionales, ahora saca al mercado, de momento sólo para Commodore, aunque próximamente lo estará para Spectrum y Amstrad, una aventura arcade: DANTE'S INFIERNO.



Infierno que promete ser un arcade de gran calidad; aparecerá en el mercado español con la garantía de Beyond. Agudiza tus sentidos, pronto te encontrarás en las cavernas del infierno para enfrentarte al peor de los malvados y a sus compinches. Presumimos que no será fácil.

## PANICO EN LAS VEGAS

Bajo este sugestivo nombre se esconde un divertido programa que por lo menos nos hará soñar. Te imaginas una situación casi desesperada, sin dinero, sin comida y así hasta una enorme lista de cosas que echas en falta. Bueno, pues sigue imaginando que de pronto cae en tu mano un millón de dólares. De locura ¿no?, pues eso es lo que te ocurrirá en este juego de una casa no muy conocida hasta ahora Infogramas. De ti depende sacarle el máximo partido a estas inesperadas vacaciones. Animo, la suerte está



de tu lado, sólo tienes que echarle un poquito de imaginación. El tema sin ninguna duda es original, lo demás, ya veremos.

## ELITE SE ACERCA A LA CALLE

La compañía Elite ha adquirido la licencia para adaptar los videojuegos de las máquinas de la calle a las pantallas de nuestros ordenadores personales. Esta nueva serie se inicia con 1942, donde nos enfrentaremos a la aviación enemiga en 32 niveles diferentes, destruyendo desde cazas a bombarderos; una vez resuelta con éxito la misión, regresaremos al portatrazos para repostar y enfrentarnos nuevamente a nuestros

insoportables enemigos. Presumimos que el índice de adicción va a ser muy alto. Estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore. La serie amenaza con ser un proyecto interesante, sin gastarnos ni un duro, podremos disfrutar de conocidos programas comerciales.



## FIREBIRD A LA CARGA

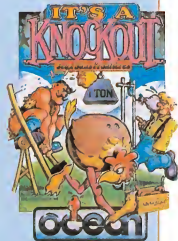
La serie dorada de Firebird contará con el apoyo de todos los que consideraron Elite una obra maestra. CHOLO respetará las características de su predecesor, por lo que nos imaginamos será una buena obra dotada de unos gráficos tridimensionales de gran calidad, y toda una amplia gama de figuras geométricas. No podemos adelantarnos nada más sobre este nuevo programa, sólo contarnos que estará pronto a la venta para Amstrad, Commodore y Spectrum, de momento sólo podrán disfrutarlo los usuarios del BBC'B



## BIEN POR EL ARCADE

Ocean dentro de su serie juegos sin fronteras, sacará KNOCKOUT, un arcade rodeado de un gran sentido del humor donde deberás resolver cinco pruebas dentro de la más variada gama de comicidad, esquivar tartas, abatir al brontosaurio, descender por una cuerda o atrapar el máximo número de gusanos donde una gallina se convertirá en la protagonista de ese invento.

KNOCKOUT estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore dentro de muy poco tiempo. Podrás destornillarte de risa hasta retorcerte por los suelos con este divertido programa, ya que las pruebas no dejan de ser originales, por fin, algo que se sale de lo común. Prometemos daros más información cuando caiga en nuestras manos.



## GREMLIN GRAPHICS

Durante el mes de noviembre Gremlin Graphics pondrá a la venta muchas suculentas novedades. Ahí va este avance: AVANGER estará disponible para Commodore, Spectrum, Amstrad y MSX. Primero dis-

frutamos de **THE WAY OF THE TIGER**, ahora, en su segunda parte, tendremos que hacer uso de nuestra agilidad mental.

Yaemon, el gran maestro del fuego, ha sido asesinado por su hermano de sangre Naijishi, quien además ha robado el pergamino sagrado. Tu misión será vengar la muerte de Yaemon y recuperar el pergamino; te enfrentarás con todo tipo de asesinos —tu cabeza no tiene precio—, pero tú contarás con la ayuda de armas y sobre todo con tu destreza, producto de muchos años de entrenamiento. La tarea no va a ser fácil, sólo los mejores sobreviven.



**FUTURE KNIGHT**, otra de las novedades lanzadas por Gremlin tendrá como escenario una galaxia desconocida; tendrás que recorrer planetas nunca pisados por el hombre para rescatar a tu amada, secuestrada por el malvado Spebott. Una pelea a vida o muerte en los dominios del terrible y diabólico Spebott nos dará el desenlace de esta entretenida aventura. Estará a la venta para los usuarios de Commodore, Amstrad, Spectrum y MSX.

Completamos este avance con **FOOTBALLER OF THE YEAR**, este simulador deportivo te alzará como una joven figura del fútbol mundial; de ti dependerá defender el buen hacer de este renombrado futbolista, que para que te hagas a la idea cuenta con una media de diez goles por partido, serás todo un profesional. Esperemos comprobar la validez de este nuevo simulador, confiemos en

que se haya superado cuanto se ha hecho hasta ahora, bastante aburrido por cierto. Os seguiremos informando.

Una gran variedad será la nota dominante de estos nuevos programas, se nos acercan unas Navidades muy entretenidas.

## STAR TREK

**BEYOND** nos invade de nuevo con una interesante aventura; esta vez la tripulación del Enterprise se enfrenta al malvado Klingons y a sus secuaces Kirk, el orejudo Spock, McCoy y todos los personajes que circularon en las pantallas ante nuestros ojos se convierten ahora en los protagonistas de un juego que gráficamente anda muy cerca de la perfección y que nos va a permitir pasar muy buenos momentos.

## “LOS NUEVOS” DE COMPULOGICAL

Durante el mes de diciembre, Compulogical pondrá a la venta muchas y suculentas novedades. Los amantes de los simuladores deportivos podrán disfrutar entre otros de:

**WORLD GAMES**, continuación de los conocidos Winter games (ahora para MSX) y Summer games, con la originalidad de que incluye pruebas típicas de ocho países del mundo como la monta de búfalo en Estados Unidos, la lucha de samurais japonesa o el salto de la quebrada en Méjico; podrá ser disfrutado por los usuarios de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari e IBM.



Con **SUPER CYCLE** participará en una emocionante carrera de motos.

**WRESTLEING**, simulador de lucha libre, donde podrás medir tus fuerzas con ocho adversarios diferentes en creciente grado de dificultad; eso sí, de momento sólo si posees un Commodore.

Programas de gran originalidad como la **TRILOGIA DEL TEMPLO APSHAI**, para Commodore, que combinan estrategia y aventura o **MOVIE MOSTHERS'S GAMES** donde, para variar nos convertiremos en salvajes monstruos encargados de resolver las más vandálicas misiones; aparecerán junto a complicados simuladores de submarinos como **GATO**, también para Commodore; de helicópteros como **CHOPPER** para MSX o de destructores como **DESTROYERS** —de momento sólo en disco, pero lo están intentando; para Commodore, IBM y APPLE—, donde combinaremos el difícil manejo de este tipo de simuladores con la elección de rutas y misiones.

**SPY V SPY III**, continuará la saga de los espías, pero ahora en el Polo Norte.

Otra interesante novedad para próximas fechas será la aparición de series a un precio muy asequible. Para que os vayáis haciendo a la idea: los programas para Spectrum alcanzarán la irrisoria cifra de 350 ptas., mientras que para Amstrad y MSX nos quedaremos en las 750 ptas.; una agradable noticia que sería interesante fomentar.

## POR FIN EL AUTENTICO FILMATION

Ocean sacará al mercado próximamente una serie de programas para Commodore basados en grandes éxitos cinematográficos que se han pro-

yectado ya en las pantallas españolas.

En **COBRA**, obra de los programadores de Rambo, tendremos que proteger a un importante testigo de un asesinato, siguiendo la pauta que Sylvester Stallone nos marca en la película.



**HIGHLANDER** nos permitirá demostrar nuestra habilidad con la espada, para intentar decapitar a los «inmortales».

**TOP GUN** formará parte de la compleja gama de simuladores de vuelo, mientras que en **SHORT CIRCUIT** nos convertiremos en un pequeño robot que tiene la particularidad de pensar como humano.

Esta serie de próxima aparición, nos dará una gran variedad de programas, pasando desde la videoaventura hasta los simuladores de vuelo y los clásicos de combate.

## NO OLVIDEMOS A NUESTRA “AMIGA”

Ariola Soft sacará la versión del conocido **MARBLE MADNESS**, para los recientes usuarios del Commodore Amiga.

Este clásico arcade aprovechará las ventajas de este nuevo ordenador para superar a velocidades vertiginosas los diferentes niveles del laberinto; sólo necesitarás tener nervios de acero.



## DISPARANDO A MATAR

BAZOOKABILL hará muy pronto las delicias de los más agresivos de la casa. Podrás elegir entre seis armas, a cual más efectiva; los duros nunca tienen bastante. En el próximo programa de Arcade Soft espachurará peligrosos canivales, soldados enemigos, aviones de combate y otros desconocidos atacantes, pero siempre malos. De momento sólo saldrá a la venta para Commodore y Spectrum, paciencia los demás. Por fin hemos superado a Rambo.

## SUPER HUEY II

Si recordáis la primera parte de este simulador no os será difícil haceros a la idea de cuál es el funcionamiento de los generalmente complicados simuladores de vuelo. Pilotando este helicóptero deberás recorrer los más variados escenarios para enfrentarte a muy variadas misiones: desde destruir una base enemiga, a aniquilar un co-

mando terrorista o hacer un reconocimiento del tiempo en el Triángulo de las Bermudas.

Este helicóptero de combate te facilitará, sin duda, el rescate de supervivientes —tu tarea fundamental—, en cada una de las misiones. Los gráficos de gran calidad aparecerán en la pantalla de tu Commodore, Atari o Apple. Contarás, ¡menos mal!, con la ayuda de múltiples indicadores, pero necesitarás bastante tiempo para hacerte con el dominio de tu helicóptero. ¡A los héroes no se les suele dar todo hecho!

## CINEMAWARE

Los fanáticos del cine están de suerte. Master Designer Software está a punto de lanzar una serie de programas inspirados en los grandes clásicos del cine de aventuras; desde Errol Flynn a Humphrey Bogart, todos tendrán presencia en esta nueva serie que contará con magníficos gráficos en tres dimensiones y un muy buen sonido. Paciencia, ya nos queda poco para poder ser por algún tiempo un Robin Hood cualquiera.

## ENTRE MALOS ANDA EL JUEGO

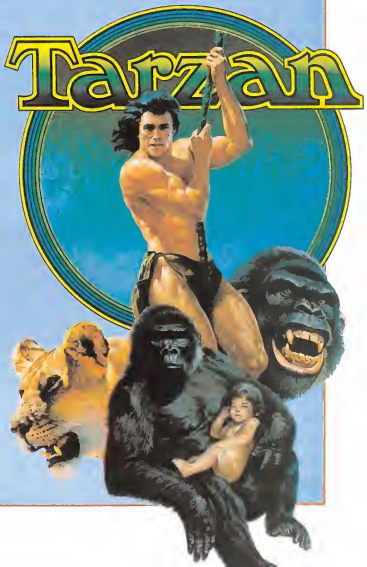
Pronto saldrá a la venta para los usuarios de Commodore CHALLENGE OF THE GOBOTS; un juego espacial en el que tendremos que enfrentarnos a los Gobots, que han enviado a sus secuaces a la tierra con intención de destruirla.

Arlolsoft, la artifice de este invento, ha creado también THE CENTURIONS; donde Doc Terror y su ayudante pretenden derretir el hielo polar; nuestra misión será evitar esta catástrofe.

## TARZAN EM TU CASA

Después de esperar desde hace algún tiempo que Tarzán llegara a nuestra casa, parece que por fin la compañía Martech se ha dedicado a interarlo. Se comenta en los ambientes oficiales que Martech ha querido sacarse la espina que tras los últimos fracasos les tenía preocupados y esperar alcanzar los primeros puestos mundiales con esta aventura arcade basada en la conocida leyenda de Tarzán.

Pronto, muy pronto, podremos llegar a la jungla para convertirnos en los reyes de la selva y enfrentarnos a los salvajes que seguro aparecerán para incendiar al feliz hombre mono.



## CONCURSO

Este  
magnífico equipo  
puede ser  
tuyo

# La pantalla enigmática

Como sabemos que todos nuestros lectores son personas muy sagaces a las que no se les escapa ningún detalle, volvemos a incluir este mes una nueva pantalla enigmática que estamos seguros todos vamos a encontrar.

**PANTALLA ENIGMÁTICA DEL ÚLTIMO NÚMERO.** El muñeco que aparece en el juego Night Mare Rally no pertenecía a este juego, era el protagonista de Trap Door.



## UN EJEMPLO PRACTICO

En la pantalla de la izqda. encontramos una máquina de bebidas de color verde que pertenece al juego que aparece en la parte derecha.



## BASES

1. El juego consiste en encontrar entre todas las fotos pertenecientes a las pantallas de juegos que aparecen en la revista, una a la que denominaremos la PANTALLA ENIGMÁTICA.
2. Dicha pantalla se puede reconocer porque en ella aparece un elemento que no pertenece a ese juego, pero que se encuentra añadido como si fuera una parte más, integrante del mismo.
3. El elemento puede ser cualquier objeto, personaje o gráfico de un juego, que pertenezca a otra de las pantallas que se encuentran en ese mismo número de la revista.
4. Una vez localizada la PANTALLA ENIGMÁTICA y el elemento intruso de la misma, habrá que indicarnos en el cupón que a tal efecto incluimos en esta misma página, tras lo cual procederéis a recortarlo y meterlo en un sobre que habrá que enviar a la siguiente dirección:

Concurso La pantalla enigmática  
**MICROMANIA**  
Carretera de Irún, Km 12,400  
Madrid

5. El plazo de admisión de respuestas será hasta el día 30 del mismo mes de la publicación de la revista.
6. Entre todos los acertantes se efectuará un sorteo en el que habrá dos ganadores, a los que les corresponderá como primer premio, un equipo de Alta Fidelidad, y como segundo premio, una bicicleta de carreras.
7. El resultado será publicado en MICROMANIA dos números después al de la convocatoria del concurso.

Nombre ..... Edad .....

Domicilio ..... Provincia .....

C. postal ..... Teléfono .....

Ordenador .....

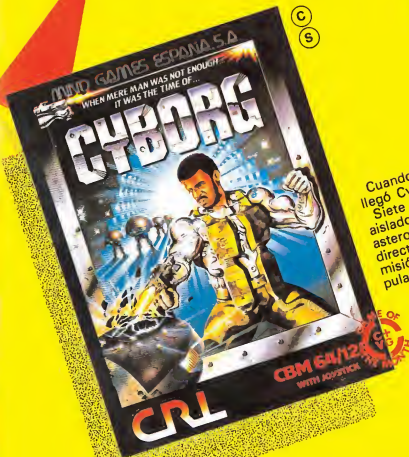
Página donde se encuentra la pantalla

enigmática .....

Nombre del juego .....

¡¡LOS MEGA HITS!!

Si quieres ser piloto de Skimmer's tienes que ingresar en la «Academy» del Gal Corp con más de cien aspirantes anuales, sólo unos pocos cadetes consiguen la graduación. ¡Prepárate para matricularte en la «Academy»!  
¡Tan Ceti te espera!



Quando un hombre no bastaba... llegó Cyborg.  
Siete astronautas han quedado aislados e incommunicados en el asteroide Avernus, el cual viene directo a chocar contra la Tierra. Tu misión es rescatar a los siete tripulantes y destruir Avernus.

AMSTRAD (A)  
Commodore (C)  
SPECTRUM (S)

Disponibles en:  
CASSETTE  
Y  
DISKETTE

VISITE LA DIVISION **Centime** **Autoservicio**

A LA VENTA EN **GALERIAS**  
Marcando estilo.

Y EN TODOS LOS DISTRIBUIDORES DE NUESTROS PRODUCTOS

**MGE**  
SOFTWARE

Editado y distribuido en España por

**MIND GAMES ESPAÑA S.A.**

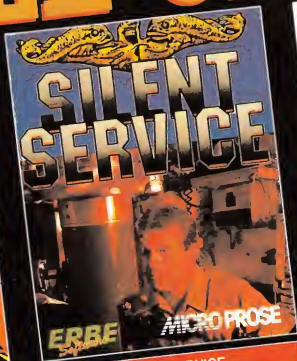
Mariano Cubi, 4 Entlo. Tel. 218 34 00 - 08006 Barcelona



# EL ORO



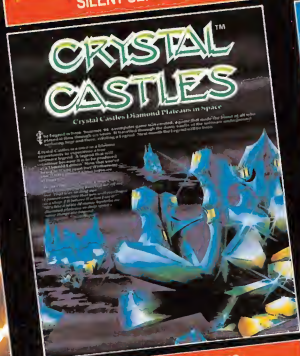
BREAK-THRU



SILENT SERVICE



REVOLUTION



CRYSTAL CASTLES



AC

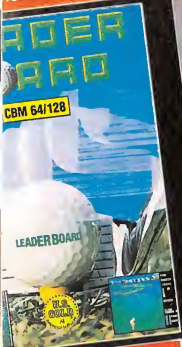


LEISURE GOLF

# AMERICANO



PROJET



LEADER BOARD



GOONIES



INFILTRATOR



GAUNTLET



**ERBE**  
Software

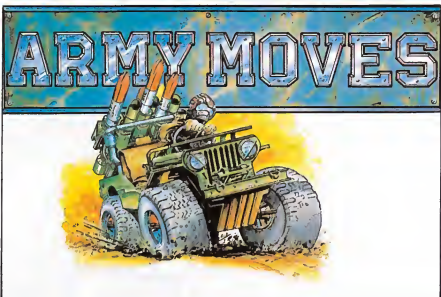
## ARMY MOVES

Dinamic

**F**uentes, muy, pero que muy bien Informadas, nos han dado un interesante soplo: «Dentro de pocas semanas Dinamic va a conseguir que los aficionados a los juegos de ordenador, caigan, cuanto menos, presa de las más peligrosas fiebres de adicción».

Como nosotros no nos creemos nada sin verlo, hemos puesto en marcha nuestra conocida red de espionaje hasta conseguir ver con nuestros ojitos, estas maravillas. Este es el resultado.

Con Army Moves nos convertiremos en un desta-



cado miembro del COE (Cuerpo de Operaciones Especiales), encargado de resolver una misión, que le convertirá, sólo si consigue superar las diferentes fases de que consta el juego, en un héroe mundial.

Gracias al duro entrenamiento al que durante años ha sido sometido, no tendrá más que pequeños inconvenientes para atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire. Una vez



superados estos pequeños obstáculos se infiltrará en el Cuartel General enemigo con la heroica misión de encontrar los planos de una bomba de partículas que tiene atemorizada a la humanidad.

Los jefazos del COE han equipado a nuestro héroe con los más modernos equipos de asalto y le han prestado —previa firma de

un justificante de entrega—, un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire. Esto facilitará la tarea al enviado, sólo le queda conseguir un helicóptero enemigo. ¡Qué es eso para un superpreparado miembro del COE?, nada, coser y cantar.

La seguridad mundial dependerá de ti. ¡Demuestra lo que vales, pequeño!



# FREDDY HARDEST

Dinamic

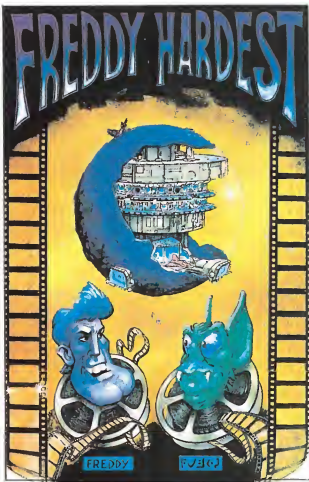
Por este sugestivo nombre, se conoce desde chiquitito, al playboy más sinvergüenza de toda la galaxia. Además de este honorable oficio, Freddy es uno de los miembros más destacados del servicio de contraespionaje de la Agencia Speia de la Confederación sideral del de planetas libres.

Una luna, cuando Freddy regresaba de una muy movida fiesta sideral, los efectos del alcohol le empujaron a jugar, como si frente a una máquina de marcanos estuviera, con los meteoritos que se cruzaban en su camino. Resultado: nave destrozada, despiste total, aterrizaje de emergencia en planeta enemigo.

Nuestro apreciado agente, no sabemos si gracias a su talento natural o a la agradable sensación que produce el alcohol, no se ha dejado amedrentar. Necesita una nave y el único medio para conseguirla es sustraerla de la base enemiga; otra posible solución sería pedir prestada la nave, pero su sexto sentido le aconseja no intentarlo.

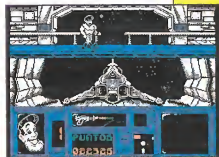
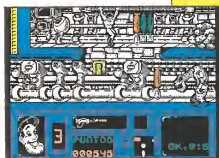
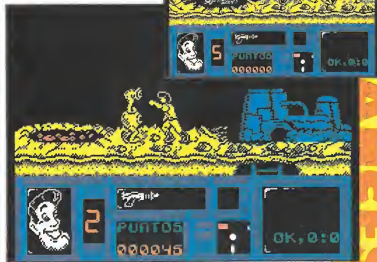
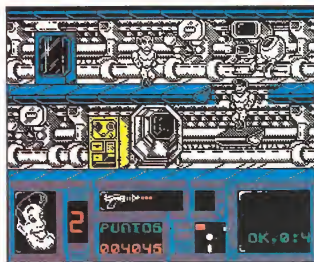
Freddy inicia la búsqueda de la nave; la travesía, aunque a pie no deja de resultar gratificante.

El planeta no es muy grande y pronto encuentra una nave, pero no todo va



a ser fácil. Freddy deberá cargar la nave de energía, conseguir el código del capitán y por si fuera poco, obtener las instrucciones de salto al hiperespacio. Los programadores de

esta aventura han logrado convertir a Freddy en un experto en artes marciales y en el manejo de sofisticadas armas láser. Una agradable sorpresa nos espera dentro de poco tiempo.



## DUSTIN

Dinamic

Dustin es el último proyecto de Dinamic. La acción se desarrolla en el año 1989 en la prisión de alta seguridad de Wad-Ras, donde se encuentra recluido un famoso ladrón de joyas y obras de arte, conocido en los ambientes de su profesión bajo el sobrenombre de Dustin.

Pese a las excepcionales medidas de seguridad que



rodean a Dustin, el plan de fuga está ya preparado. Dustin contará con la ayuda de objetos que irá pacientemente recopilando además de enfrentarse, cuando llegue la ocasión, a los policías encargados de su custodia, para conseguir armas y chalecos antibalas.

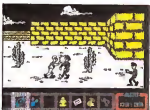
Dustin sólo verá cumplido su objetivo, cuando después de escapar de la cár-

cel, atraviese un lago y se dirija al bosque para entregar al mago, dueño de esos bosques, una estatua que recogerá en la prisión.

Los sistemas de lucha son muy variados: puñetazos, tiros, martillazos, y todo lo que os podáis imaginar. Recuerda: sólo podremos llevar un máximo de ocho objetos, el resto los podremos utilizar para intercambiar-

los por otros imprescindibles en la huida.

Los gráficos en tres dimensiones están muy logrados, tendremos una perfecta perspectiva del recinto. Esperemos poder disfrutar pronto de esta interesante aventura que exigirá de nosotros toda nuestra habilidad.



## FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

Dinamic

Si eres un amante del baloncesto, dentro de poco tiempo vas a poder disfrutar de un partido mano a mano con Fernando Martín. A los programadores de este divertido simulador no se les ha escapado ningún detalle y han reflejado hasta los más insignificantes gestos de este expresivo jugador.

Se han respetado las características de juego de éste, reflejando tanto las ju-



gadas más efectivas como los defectos; de ti depende

descubrir sus errores, ya que es, sin duda, la única

forma de vencer a este renombrado as del baloncesto.

En este partido, dos jugadores se repartirán las glorias de su buen hacer; te llevarás una grata sorpresa cuando descubras que podrás identificar perfectamente a tu contrincante, ya que el parecido con Fernando Martín es asombroso gracias a la gran altura que se ha alcanzado en los gráficos y en el movimiento.

Fernando, como acostumbra, podrá llegar a colgarse del aro, encestar brillantemente desde la línea de 6,25 o dar grandes saltos, a pesar de su corpulencia, para interceptar tus balones. Ojo con los taponés, es una sana costumbre del jugador.

Paciencia, pronto podremos medir nuestras fuerzas con Fernando Martín en lo que parece será uno de los mejores programas que sobre baloncesto han salido al mercado.



BASKET  
MASTER

# FERNANDO MARTIN

BASKET  
MASTER



ANGEL  
LUIS

DINAMIC

DIRECCION: DINAMIC SOFTWARE.  
Paseo de Espoza, 28. TORRE DE MADRID 29.1. 28002 MADRID.  
DISTRIBUIDORES: 011 447 34 00. PEDIDOS:  
011 447 34 00. TELEFAX: 011 447 34 00. TELEX: 43008 TRONX E

SPECTRUM 48K, PLUS, +2, COMPATIBLES  
AMSTRAD • MSX.

Captura el balón de un rebote, pivota sobre tus talones y machaca de espaldas a dos manos.  
FERNANDO MARTIN BASKET MASTER es una simulación deportiva de baloncesto  
que te hará vibrar. Mide tus fuerzas con el jugador español más grande de todos  
los tiempos, y si te atreves intenta batirle en la cancha.

# GAME OVER

Dinamic

La poderosa Gremia era la soberana absoluta de las cinco confederaciones de planetas, situadas más allá de Alfa Centuri.

Contaba en su tarea con la valiosa ayuda de un ejército de Terminators, dotados de una inteligencia casi humana. El más fiel de todos los servidores de Gremia era el lugarteniente de este ejército, Arkos. Arkos besaba la tierra por donde pasaba su soberana, pero un día los desprecios de la bella hicieron que Arkos pasara a formar parte del ejército enemigo, capitaneado por el general McKiller.

Arkos, movido por el odio hacia la poderosa soberana, sólo tiene una idea en su mente artificial: destruir el palacio imperial.

Game Over tiene tres fases distintas, en las que recorreremos tres de los planetas sometidos al dominio imperial. El planeta Cárcel en el que se obtienen las materias primas necesarias en el imperio de Gremia,



en el que Arkos deberá enfrentarse a los Terminators de seguridad; por suerte, conoce todas sus tácticas de defensa, para algo se encargó de su mantenimiento durante años. El palacio Jungla será el lugar donde encontraremos el caza capaz de vencer el radar de partículas del complejo sistema de seguridad Nexus. El planeta Palacio, desde allí Gremia dirige las operaciones, esta será la última fase de la misión, allí encontraremos el palacio.

Ya os advertí antes que Arkos conoce perfectamente todas las máquinas creadas para el combate, la búsqueda y la destrucción; pero, aun así no será tarea

fácil. Arkos deberá enfrentarse a todos los seres extraños que habitan los planetas del imperio de Gremia: canguros mutantes, monstruos, androides y seres que no me atrevo a describir.

Estamos ante lo que será un auténtico éxito, si tenemos en cuenta que la calidad de los gráficos es excepcional. Dinamic se ha superado.



AVANCES

# LOS EXITOS DEL CINE EN TU ORDENADOR



Disponibles para:

COMMODORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD CASS/DISK

C  
S  
A

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES. O DIRECTAMENTE POR CORREO O TELEFONO A **PROEIN, S.A.**

Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATIC - C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08 - 09

Velasquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 776 22 06-09

te presenta...



# Los Titulos Para Sentirte

AMSTRAD (CINTA) + AMSTRAD (DISCO) SPECTRUM COMMODORE



## CRAZY PINGOIN K7 MAGAZINE

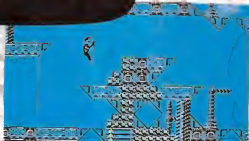
Dos juegos para pasártelo de muerte. Ayuda a tu amigo el pingüino en su lucha por la subsistencia en las frías aguas del Antártico: ARCADE a tope. Hasta 18 niveles de dificultad. Y si quieres de todo un poco, carga k7 y tendrás de todo, aventuras, arcade, wargames, ajedrez, cursos, competición, etc.

## GORBAF

Si tienes un AMSTRAD y todavía no sabes lo que es la marcha, machaca tu teclado en busca del hijo del GORBAF: El Vikingo, y conocerás todos los recodos del mundo hasta llegar a los mismísimos infiernos. ACCION A TOPE.



● +  
NUEVO



## JAMES DEBUG en el MISTERIO DE LA ISLA PERDIDA

JAMES DEBUG, famoso detective ha sido contratado para salvar a media humanidad y lo han dejado abandonado en una isla donde el único superviviente parece ser un maldito hechicero. AVENTURA y ACCION. Gráficos excelentes, juego super enrollado. La versión en disco incluye una magnífica DEMO de bastante utilidad.

## ROCMAN

Es el resultado del trabajo serio de un joven y excelente programador español PUCHE. Sonido SUPER, gráficos EXCELENTEs, movimiento REAL, cuidada presentación, etc., conforman un maravilloso programa donde, casi por primera vez, no debes matar a nadie, sólo ser más listo que los demás. ¿Te atreves?



la originalidad *de software* tiene un nombre

# MAGIC TEAM

Viladomat, 114, entlo., 1.ª, esc. A

08015 Barcelona

☎ 432 07 31 - 253 55 60



juega con nosotros!

# Diferente esta NAVIDAD



## THE LAST MAN OF VIETNAM

GUERRA, GUERRA y más GUERRA. Muerte al vietnamita rojo. Lucha hasta la extenuación. Supera el récord de RAMBO y COMMANDO matando todos los vietnamitas que te sea posible. Recomendado para los muy sádicos y sanguinarios.

## BULGE

Estrategia. Lanza tus tanques contra el frente aliado. Aprovecha su falta de combustible. La acción más arriesgada de la II GUERRA MUNDIAL. Ya lo había intentado NAPOLEON y fracasó, también HITLER. Depende de ti.



## SHOW JUMPING

SALTA, SALTA sin detenerte hasta obtener la mejor puntuación. El juego que te permitirá a ti y a tus amigos competir deportivamente. Y quien sabe si algún día puedes llegar, con tu afición, a conquistar el corazón de alguna princesa. DEPORTE y COMPETICIÓN.

## FILE / GRAPH. PACK / EXTENDED BASIC

Tres utilidades que no deben faltar en tu mesa de trabajo. Ideales para los que comienzas en el mundo de la programación o para los que utilizáis el ordenador como complemento para el estudio. Programa, diseña tus propios caracteres gráficos, añade nuevos comandos a tu ordenador, organiza tus archivos. QUE NO TE FALTE.



¡MELEVO!



Galerías  
Preciados

# GALERIAS

# Online

# LO NUEVO

## EXPLODING FIST II

Commodore

Siempre se ha dicho que segundas partes nunca fueron buenas, no tengo intención de negar la validez del refranero, pero si con Exploding Fist pasaste buenos ratos, ahora podrás disfrutar de originales combates acuáticos o de grandes peleas nocturnas a la luz de la pálida luna.

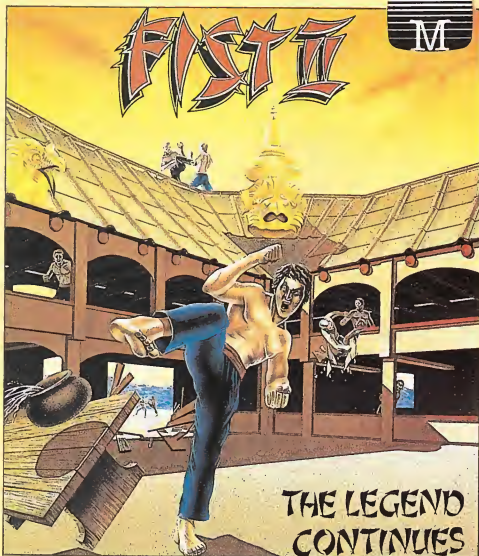
Si eres capaz de convertirte momentáneamente en el protagonista de este juego, tras un duro entrenamiento —entiéndase manejo de joystick y control de golpes— podrás disfrutar de la agradable sensación de volar por encima de tu adversario, sorprendiendo sus defensas.

Un templo sagrado, una aldea y un lago serán los escenarios donde podrás demostrar tu habilidad.

El sonido, una verdadera maravilla, acompañará cada movimiento, aunque si piensas pasar muchas horas frente a tu Commodore, es posible que llegues a oír a los programadores, ya que como música de fondo puede resultar algo monótona.

La amplia gama de movimientos que va desde los saltos más artísticos a patadas traperas, o golpes cercanos a un combate real, nos hará pasar buenos ratos.

En la parte superior de la pantalla aparecerán los indicadores de fuerza y tiempo. Como consejo cuando juegues con un contrincante no muy experto, saltar sobre él y sin darle tiempo a reaccionar emplear una patada directa a la cabeza,



es muy efectiva y provocará un rápido bajón en la fuerza de nuestro enemigo.

Estamos, pues, ante un clásico con una muy buena resolu-

ción gráfica que nos hará pasar grandes ratos dando golpes sin tomar aliento, además de exigir de nosotros que resolvamos una interesante aventura.

Adición	●●●●
Gráficos	●●●●●
Originalidad	●●●●●
Valoración	●●●●●





# THANATOS

Durell

Spectrum

El gran dragón Thanatos, después de muchos siglos de dormir plácidamente, una mañana soleada despertó de su letargo. El citado dragón era un príncipe medieval, que de dragón no tenía más que la apariencia. Cuando nuestro príncipe alcanzó la edad de veinte años, sobre él cayó el conjuro de un malvado brujo que le convirtió en dragón por el resto de sus días —la edad que suele alcanzar un dragón sano es de diez siglos, más o menos—. Y pasó el tiempo... El príncipe, como es lógico después de tantos siglos, sólo sabía comportarse como un dragón. Despego lentamente, casi no recordaba ya cómo se volaba, y decidí inspeccionar las tierras que rodeaban su castillo abandonado, y de paso buscar algo que llevarse a su ardiente boca.



Sólo recordaba que para recuperar su apariencia normal era preciso que una joven rubia recogiera los elementos de un conjuro. El libro de conjuros estaba en un castillo a pocos kilómetros de allí, sólo le quedaba encontrar a su rubia acompañante.



rea fácil, los aldeanos tiene buena puntería y el dragón está algo debilitado por el paso de los años.

Thanatos es un dragón maravilloso, unos gráficos de gran tamaño acompañan este divertido juego. Una videoaventura con todas las de la ley, hace de Thanatos un juego de gran calidad en el que, además de agudizar tu puntería, deben capturar viva, cogiéndola por el cuello a la rubia que te devolverá tu apariencia normal y recoger los elementos del conjuro; pero debes tener cuidado los ataques de flechas, piedras y de más objetos volantes, lesionarán tu maltrecho corazón.

La gente de aquellas tierras recordaba la antigua maldición, se encontraba preparada para cualquier ataque por sorpresa del dragón durmiente. Dicho y hecho; esa mañana al ver a lo lejos al atontado bicho sacaron sus flechas del armario y se sentaron, eso sí, algo asustados a esperar la visita del dragón.

El único sorprendido por el ataque fue el dragón, comenzaron a lanzar flechas y el pobre, que en el fondo no era malo, comprendió que la única manera para que le dejarán en paz era arrasar la aldea. Esa es nuestra misión; no penséis que es ta-



Adicción	● ● ● ●
Gráficos	● ● ● ● ● ●
Originalidad	● ● ● ● ● ●
Valoración	● ● ● ● ● ●



# LO NUEVO

## TRAIBLAZER

### Spectrum

Los enamorados de las altas velocidades están de suerte; no se imaginés que estamos hablando de un nuevo motorizado simulador deportivo, ni nada por estilo, es simplemente la más primitiva muestra de la inercia. Como si de pronto le hubieran nacido alas, un balón —de reglamento, por supuesto— ha decidido independizarse de un partido de fútbol no del todo legal.

Nuestra inocente pelotita, como suele ocurrir cuando la edad del protagonista de la hazaña es más bien reducida —tres o cuatro meses como mucho—, nuestro infante decíamos, se ha despistado. El pánico ha empezado a apoderarse de él, pero como los balones tienen un sentido mucho más

agudizado que nosotros del instinto de supervivencia, ha decidido que lo mejor es buscar una comisaría donde un amable policía le lleve de vuelta con su mamá.

La pobrecita criatura comienza cuando la acera deja de ser sombreada, el resultado es una caída al vacío que les hace perder el conocimiento.

Por tanto, no tiene más remedio nuestro balón que poner en práctica todas sus habilidades. Ya tiene casi dominado el salto de longitud y poco a poco va recorriendo una acera interminable. Es el momento —se dice a sí mismo muy serio— de plantearme volver o no a casa, pensándolo bien es más divertido recorrer la ciudad. ¡Qué



imaginación!, nuestro protagonista está pensando dedicarse al espionaje; dudo que si lo pensamos fríamente, ser un balón de fútbol a tan corta edad debe ser un trabajo duro.

Como antes os contaba, los balones de reglamento piensan como adultos desde una muy temprana edad, por eso ha decidido que mejor es «lo malo conocido que lo bueno por conocer». ¡Animo pequeño!, la ciudad no es muy grande, todavía queda gente amable.

Gremlin Graphics, la autora de esta maravilla, ha creado un programa divertido, que exigirá de nosotros la máxima atención. Pon a prueba tus reflejos, recorriendo junto a nuestro balón las peligrosas calles de una ciudad, casi, casi de otra galaxia.

Adición	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●	●

## HOLE IN ONE

### Commodore 64

#### Mastertronic

Ahora puedes demostrar tus habilidades en un torneo de Golf. El precio, más que asequible, de la serie Mastertronic hace de este programa un agradable entretenimiento. Podrás pasar grandes ratos aprendiendo a dominar la técnica del golf.

Los gráficos muy logrados te van a permitir tener una perspectiva de toda la calle. Cuentas con la posibilidad de escoger entre 14 bastones, de madera y de hierro, y con la ayuda de indicadores de la velocidad del viento y de declive en los greens, lo que permite ade-



cuar al máximo el programa a la realidad.

El programa permite el em-

pleo de joystick y te brinda la posibilidad de etablar competiciones entre dos jugadores. Si



prefieres desahogarte solo y no quieres correr el riesgo de aguantar una mala cara, puedes disfrutar de este clásico juego. ¡Qué el viento esté a tu favor!

Adición	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●	●



# COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50  
28008 MADRID  
METRO: ARGUÑELLES  
TEL: (91) 248 54 81  
ABIERTO DE 10 a 2  
Y DE 4 a 8 DE  
LUNES A SABADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTA EN COCONUT

• LAS ULTIMAS NOVEDADES  
• EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES  
• LOS MEJORES PRECIOS

¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRIBENOS!!

## A M A T R A O

MULTIFACE	11500-K	BACK TO THE FUTURE	2000	JUMP JET	2100	ROCKY HORROR SHOW	3200-D	CHESSE	3200
MIRAGE IMAGER	10.000-K	CYRUS CHESS II	3200-D	JUMP JET	3000-D	STREET HAWK	2000	PCW 8256 3D CLOCK CHESSE	3400
BILLY LA BAULIEUE	2400	COIE	2000	KUNG FU MASTER	2400	STAINLESS STEEL	2300	PCW 8256 FAIRLIGHT	3400
ORIO	2300	CAULDRON	2000	KUNG FU MASTER	3400-D	SAI COMBAT	2100	AMSTRAD GOLD HITS C/D	
OR WHO	2300	CAULDRON II	2200	KNIGHT GAMES	2200	STAR STRIKE II	2200	+BEACH HEAD II	2400
OR WHO	3300-D	CAULDRON II	3200-D	KNIGHT GAMES	3200-D	SAMANTHA FOX	2000	+SUPER TEST	3400
DAN DARE	2400	COMMANDO	2100	KNIGHT RIDER	2000	SAMANTHA FOX	3200-D		
DAN DARE	3200-D	COMMANDO	3200-D	KNIGHT RIDER	3000-D	SHOJUN	2000	+RAID	
EXPRESS RIDER	2200	COLOSSUS CHESSE 4	2200	LIGHT FORCE	2300	SHOJUN	3200-D	+ALIEN B	
FRIST BYTIE	2100	COLOSSUS CHESSE 4	3400-D	LORD OF THE RING	4300	SKY FOX	2200	THEY SOLD A MILLION C/D	
FOURTH PROTOCOL	2400	CRAFTON I XUNK	2300	LAS TRES LUCES	2200	SKY FOX	2000-D	+BRUCE LEE	2400
GOLIATH	2100	CRAFTON I XUNK	3400-D	LAS TRES LUCES	3200-D	SPINOZZY	2000		3400
INTERNATIONAL RUGBY	2200	CAMELOT WARRIORS	2200	LAST V-8	1100	SABOTEUR	2000	+MATCH POINT	
IT'KNOCK OUT	2300	DESERT FOX	2200	MARADARO	2200	SABOTEUR/COMBAT LYNX	3300-D	+NIGHT LORE	
ICD JON	2300	DAMBUSTERS	2200	MIAMI VICE	2000	SPIFFRE 40	2000	+MATCH DAY	
ICD JON	3300-D	EQUNIX	2200	MISSION OMEGA	2000	SPIFFRE 40	3200-D	THEY SOLD A MILLION C/D	
JOHNNY BEBB	2100	EQUNIX	3200-D	MISSION OMEGA	3200-D	SCARABEUS	2200	+BEACH HEAD	2200
LASER GENIUS	3500	ELITE	3000	MOVIE	2200	TEMPEST	2200	+DECATHLON	3200
LE PACT	2400	ELITE	4000-D	MOVIE	3200-D	TALUD	2200		
POWER PLAY	2100	EDEN BLUES	2100	MUSIC SYSTEM	3200	TOMAHUK	2200	+SABRE WULF	
STRIFE	2300	FAIRLIGHT	2000	MACADAM BUMPER	2200	TURBO ESPRIT	2200	NOW GAMES 3	C
TOP SECRET	3400-D	FAIRLIGHT	3000-D	MACADAM BUMPER	3200-D	TURBO ESPRIT	3200-D	OPEN GOLF	
THE IMAGE SYSTEM	3500	FIGHTER PILOT	2100	MEKADAM MADNESS	2100	TORNADO LOW LEVEL	2100	+SORCERY	2400
TRINIAL PURSUIT	2900	FIGHTER PILOT	3200-D	NEXOR	2000	TANK COMMANDER	2000	+CODENAME MAT II	
TIME TRAX	2300	GLIDER RIDER	2000	NEXOR	3200-D	TENNIS 3D	2000	+EVERYONE'S TUS WALLY	
THE ACTIVATOR	2300	GLIDER RIDER	3200-D	NEXUS	2100	TALU C/II	2000	+VIEW TO A HILL	
THE ACTIVATOR	3300-D	GORBAF	2000	NEXUS	3200-D	TALU C/II	3100-D		
TRAILBLAZER	2300	GHOSTS'N GOBLINS	2000	NUCLEAR DEFENSE	2100	V	2200	JOYSTICK	
TRAILBLAZER	3300-D	GHOSTS'N GOBLINS	3000-D	NUCLEAR DEFENSE	3000-D	V	3200-D	DUK SHOT II	1600
5000-C GRAND PRIX	2300	GLASS	2200	NOMAD	2200	VERNES 13	2100	DUK SHOT II+	2400
ACTIVATOR	2100	GUNFRIGHT	2200	NOIDES OF YESOD	2200	VERNES 13	3200-D	DUK SHOT II TURBO	3100
ALLEN HIGHWAY	3100-D	GREEN BERET	2200	OLE TORO	2200	WAY OF EXPLODING FIST	2000	PRO 5000	3400
ALLEN HIGHWAY	2200	GREEN BERET	3200-D	PRODIGY	2200	WAY OF EXPLODING FIST	2000	SLIK STIK	1800
ALLEN HIGHWAY	3200-D	HARRIER STRIKE FORCE	2000	PRIG PONG	2200	WAY OF THE TIGER	2000	TRAK 2	3000
BACTRON	2200	HARRIER STRIKE FORCE	3200-D	PAPER BOY	2000	WAY OF THE TIGER	3200-D		
BIGLES	2000	HORBIT	2900	PACIFIC	2100	WAY OF THE TIGER	2000		
BIGLES	3200-D	HEAVY ON THE MAGIC	2000	QUESTOR	2100	THE AR KLUNG FU	2000		
BATMAN	2100	HEAVY ON THE MAGIC	3000-D	QUESTOR	3100-D	ZODUS	2000		
BATMAN	3200-D	IMPOSSIBLE MISSION	2100	REVOLUTION	2100	30 GRAND PRIX	2200		
BOLDER DASH 3	2100	IMPOSSIBLE MISSION	3200-D	ROCK'N LUCHA	2200	30 GRAND PRIX	3100-D		
ROMB JACK	2200	JACK THE NIPPER	2200	RAMBO	2200	PCW 8256 BATMAN	3200		
				ROCKY HORROR SHOW	2000	PCW 8256 COLOSSUS	3200		

• NA INCLUIDO.  
• TOMAMOS TUS PEDIDOS  
POR TELEFONO

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMATICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: \_\_\_\_\_  
DIRECCION COMPLETA: \_\_\_\_\_

TITULOS: \_\_\_\_\_

TEL: \_\_\_\_\_

PRECIO: \_\_\_\_\_

FORMA DE PAGO:

POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMATICA)  CONTRA REEMBOLSO

TOTAL: \_\_\_\_\_



## AVENGER

Amstrad, Spectrum, MSX  
Gremlin Graphics

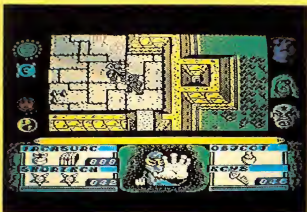
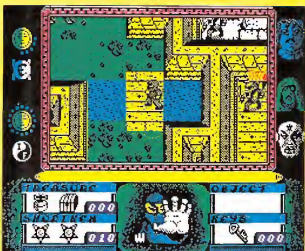
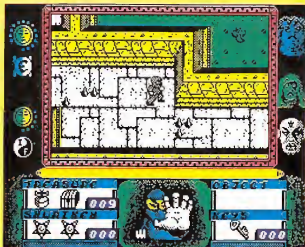
**T**he Way of the Tiger nos preparó hábilmente en la práctica de las artes marciales; Avenger, la segunda parte de este entretenido juego, es algo más que un simulador deportivo. Avenger es una aventura arcade de buenos gráficos que reúne todos los ingredientes de un buen programa. Te convertirás en el vengador de la muerte de Yaemon; esto quiere decir que deberás acabar con el asesino y sus compinches, y de paso recuperar el tesoro que fue robado durante el asalto.

El tesoro se encuentra reparado por toda la fortaleza fielmente protegido por la guardia enemiga —medio humanos, medio animales—. Para acceder a estas habitaciones deberás encontrar la llave de cada puerta y esquivar los pinchos que apa-

recen en el suelo cuando menos los esperas.

Avenger es un programa original que combina las artes marciales con una divertida aventura; resultado: muchas horas de pasarlo bien. El principal problema que encontrarás es tu sensibilidad al ataque de los fornidos guardianes, cada golpe te restará bastante energía, pero no te desanimes, no es demasiado complicado vencer a los atacantes con tus estrellas de la muerte o con un certero golpe de kárate. El laberinto de la fortaleza puede despistarte al principio, pero no tardarás mucho en conocer el lugar exacto donde se encuentran las llaves que te permitirán acceder al tesoro. Procura no errar el camino, de lo contrario sólo podrás demostrar tu habilidad en las artes marciales.

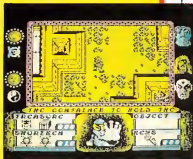
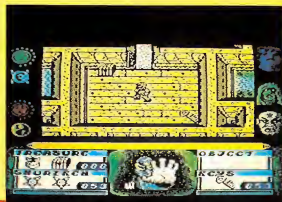
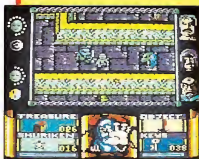
Si eres partidario de las aventuras, estás de suerte; los gráficos han conseguido una bue-



na ambientación que te traslada de lleno a escenarios desconocidos donde como contras te aparecen seres de otro mundo, producto de no se sabe qué mutaciones. Sólo tú puedes recuperar el tesoro desaparecido, es la mejor forma de vencer la

muerte de Yaemon, el gran maestro del fuego.

Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●



# EXPO-ELECTRONICA '86

*Lo que hay que ver.*

**ERBE**  
Software

**INFILTRATOR**

EL JUEGO QUE CONOCHONO AMERICA

ERBE



La electrónica:  
un mundo en continuo avance.  
TV y video, HI-FI, microinformática...  
Descubra las últimas novedades  
en Expo-Eléctrica '86.

- HASTA 24 MESES Y SIN ENTRADA.
- SORTEO DE UN EQUIPAMIENTO COMPLETO DE IMAGEN, SONIDO Y MICROINFORMATICA.

El Corte Inglés

*Hay cosas destinadas al éxito: una película de SPIELBERG, un disco de POLICE ó...un juego de ERBE SOFTWARE.*



ocean

DIGITAL  
INTEGRATION   
ACTIVISION  
AN AT&T COMPANY

*They sold a*

# MILLION 3



4  
NUMEROS  
1



2.500  
PTS.

**ERBE**  
Software

Santa Engracia, 17. 28010 MADRID. (91) 447 34 10

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE software, S. A.

**SQUAD**

# UTHIMATA

Commodore 64/128

Martech

Si tus conocimientos sobre judo son sólo teóricos, ahora tienes la posibilidad de dedicar algún tiempo, antes de enfrentarte a combates más en serio, al duro entrenamiento que requiere este arte.

Si tienes en cuenta que mucho no vas a sudar, lo más probable es que le cojas el gusto a atacar a tu contrario con los sabios golpes del judo. Debes ajustarte a las reglas del juego, si no el árbitro te expulsará. Puedes jugar con tus más solidarios amigos, pero si no les gusta este tipo de programas,

podrás maltratar al contrario que te presta el ordenador.

El movimiento está muy conseguido y se ajusta fielmente a la realidad, el manejo de joystick facilita la tarea. El sonido es muy bueno, cada caída va acompañada de un sonoro golpe, lo que sin ninguna duda te anima a seguir luchando con la sana intención de ver bajar rápidamente el marcador que señala la fuerza del contrario.

Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●



# URIDIUM

Spectrum

Hewson

Cinco fases, en creciente grado de dificultad, nos permiten destruir la base espacial Uridium plagada de minas camufladas. Los enviados en misión especial se enfrentarán a las naves enemigas, mientras con la mano libre disparan, no siempre con muy buena puntería, sobre las susodichas minas.

Si consigues salir ileso de la primera fase, la misión se complica al aumentar el número de enemigos; los obstáculos y la variada altura de las paredes exige de nosotros la máxima atención si no queremos hacer tri-

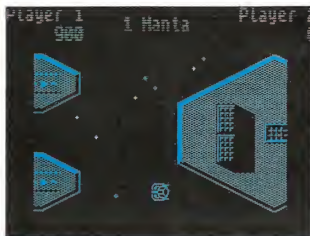
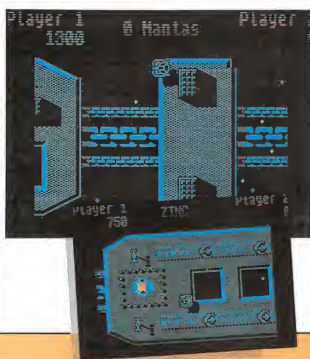
zas la maravillosa nave que tenemos entre manos.

Dispones de un potente disparo y una gran agilidad de movimientos, ya que en unos ins-

tantes puedes realizar giros insospechados, lo que nos facilita la tarea de ametrallar a todos los que pretenden machacarse contra nosotros.

Los gráficos se adecúan perfectamente a una máquina casi real que nos suena de que no sé qué película de la saga de Spielberg.

Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●





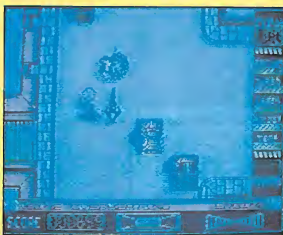
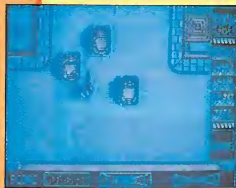
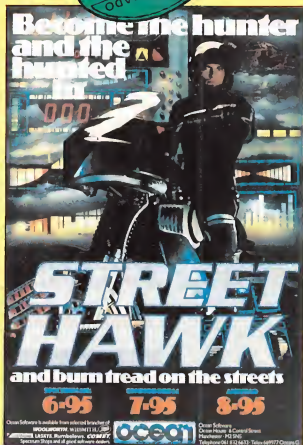
## STREET HAWK

Amstrad  
Ocean

**M**e imagino que el nombre de este motorizado programa os será familiar. Hace algún tiempo la sobremesa española estuvo amenazada por esta serie americana que hacía volar nuestro estómago a lomos de una explosiva moto. Ahora el protagonista llega a vuestros ordenadores para aniquilar a los malvados que secuestran chicas,

roban bancos y todo aquello en lo que los ladronzuelos se han especializado según reza su currículum.

Como si de un pistolero del oeste se tratara, Jesse cabalga por las calles de la ciudad para salvaguardar la ley y el orden. Nuestro héroe olvidó graduarse la vista y por eso ve traidores donde no los hay, por eso debéis tener cuidado la calzada está llena de inocentes viandantes y los tortazos a grandes velocidades



pueden ser mortales para todos. Tu moto está dotada de turbo, laser, ametralladora incorporada, más o menos todos los adelantos técnicos con que nos sorprenda en la película.

Se introduce la novedad de que al encontrar a los malvados, el plano de la ciudad desaparece mostrándonos el atraco en toda su salsa. Mucho ojo con la policía, cuando se nos comunique su presencia poner el turbo y salir zumbando, si te pillan tendrás que abandonar la satisfactoria tarea de limpiar la ciudad.

Tendrás indicadores de todo cuanto adereza tu moto y un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de cuanto ocurra en la ciudad. Los atacantes pueden aparecer cuando menos te lo esperes, agudiza tu vista y sobre todo tu puntería.

Resumiendo, un programa entretenido, con un alto grado de adicción.

Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●		
Originalidad	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●



# CONQUEST

Spectrum

Mastertronic

Recordáis el Atic Atac, Conquest es lo más parecido que hemos visto hasta ahora. Esto no desmerece este programa, pero, eso sí, le resta originalidad. Nuestro «protá» se ha comprado un castillo; por un pequeño despiste en la mudanza, el castillo se ha quedado piágado de antiguos inquilinos: fantasmas, bichejos y demás especies desconocidas. Oscar inicia a altas horas de la madrugada la tarea de desinfección, cuenta en el intento con la ayuda de armas que, como todo en el castillo, aparecen por arte de magia. Queda por delante una larga noche.

Nuestro héroe comprueba con tristeza que el número de invitados es mayor de lo que pensaba, no puede desaprove-



char un solo disparo o quedará desarmado ante sus intrépidos visitantes. Recorre sin parar habitación por habitación; puertas desconocidas le llevan a lugares secretos y comienza a plantearse en serio la tarea de realizar un pequeño plano del castillo; ésa será su tarea en otro momento. Sólo cuenta para guiarse con el poco mobiliario que rellena algún que otro rincón. No esperéis encontrar lo mejor que ha aparecido para Spec-

trum, pero sí podréis pasar un rato entretenido destruyendo seres sobrenaturales y recorriendo el laberinto que forma el castillo.

La saga Mastertronic continúa.

Adición	●	●	●	■	■
Gráficos	●	●	■	■	■
Originalidad	●	●	■	■	■
Valoración	●	●	■	■	■



# LO NUEVO



## LIVINGSTONE SUPONGO

**Amstrad  
Opera Soft**

Mercenario a sueldo desde que tiene uso de razón, nuestro protagonista se va a enfrentar con la difícil tarea de encontrar en la jungla al desaparecido doctor Livingstone. Tendrá que atravesar la selva, plagada de plantas carnívoras, serpientes venenosas y demás bichos; por si esto fuera poco, se enfrentará con los indígenas para recuperar los diamantes de la diosa de la danza; sólo entonces podrá plantearse en serio encontrar al desconsiderado excursionista. La diosa de satará su ira contra ti si no llevas contigo los diamantes, pero si está satisfecha te deleitará con el más sugestivo de los bailes, te dará ánimos para continuar.

No pretendo desvelaros las agradables sorpresas que se esconden en las diferentes pantallas. Sólo os diré que la ambientación es perfecta, pasaréis de



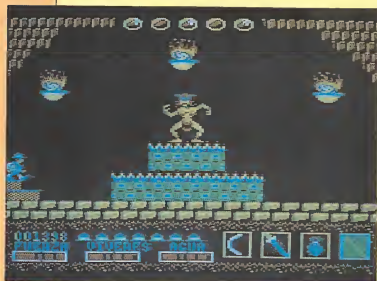
interés en encabezar la lista de los 10 mejores tiradores del mundo; para ello toma buena nota de cuantos seres extraños caen fulminados a su paso; ahora, tener en cuenta que la puntuación varía según la peligrosidad del atacante.

Nuestro protagonista no conoce la derrota; se ha lanzado

a la aventura con la moral muy alta y cargado con lo imprescindible, un puñal, una pértiga, granadas y un bumerang. Ante todo ser prudentes, la selva es un elemento desconocido, sus entrañas encierran peligros desconocidos.

Necesitaréis algo más que habilidad para sortear los obstáculos que se crucen en vuestro camino. Sobre todo necesitaréis paciencia por que la complicación del juego os exigirá una gran precisión en los saltos.

Esta compañía ha apostado por la calidad, pronto competirá con las grandes compañías extranjeras. El programa que



la jungla a la mina como si frente a programas diferentes estuvierais.

Esta aventura de la nueva compañía Opera Soft aparecerá a la venta a mediados de noviembre. Reúne todas las características de un buen programa: admirables gráficos, agilidad en el movimiento, imaginación y un etcétera muy largo.

Hasta los más adictos viciosos del disparo están de suerte; además de encontrar a Livingstone, nuestro héroe tiene gran



nos recuerda en parte a también español Sir Fred, ofrece los mismos ingredientes que hicieron de este programa uno de los de mayor venta en los mercados internacionales. Aplaudimos la iniciativa, la calidad siempre es bien recibida.

Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●

# CON ESTOS INGREDIENTES

- Pokes
- Trucos
- Mapas
- Claves para encontrar objetos
- Soluciones de enigmas
- Explicación del desarrollo completo de los juegos

# Y UN POCO DE IMAGINACION...

hacemos



¡Ya está a la venta!  
el EXTRA n.º 2

**GRATIS 2  
SUPERPOSTERS**

## PIDELO EN TU KIOSCO

Si no lo encuentras en tu kiosco, puedes solicitarlo directamente a nuestra editorial. Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S. A. Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

Si, deseo recibir en mi domicilio el Extra n.º 2 de Micromania, al precio de 400 pts.

Apellidos \_\_\_\_\_ Nombre \_\_\_\_\_  
Fecha de nacimiento \_\_\_\_\_ Domicilio \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_  
Localidad \_\_\_\_\_ C. Postal \_\_\_\_\_ Teléfono \_\_\_\_\_  
Ej. res. suscriptor de Micromania? \_\_\_\_\_  
Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal.  
Forma de pago:  Tarjeta o nombre de Hobby Press, S. A. n.º \_\_\_\_\_  
 Giro postal o nombre de Hobby Press, S. A. n.º \_\_\_\_\_  
 Contra reembolso (supone 100 más de gastos de envío y es  
válido solo para España)  Medianeira tarjeta de crédito  
n.º   American Express  Visa   
Móvil Charge  American Express   
Fecha de caducidad de la tarjeta \_\_\_\_\_  
Fecha y firma \_\_\_\_\_

# LO NUEVO



## LIVINGSTONE SUPONGO

Amstrad  
Opera Soft

Mercenario a sueldo desde que tiene uso de razón, nuestro protagonista se va a enfrentar con la difícil tarea de encontrar en la jungla al desaparecido doctor Livingstone. Tendrá que atravesar la selva, plagada de plantas carnívoras, serpientes venenosas y demás bichos; por si esto fuera poco, se enfrentará con los indígenas para recuperar los diamantes de la diosa de la danza; sólo entonces podrá plantearse en serio encontrar al desconsiderado excursionista. La diosa de satará su ira contra ti si no llevas contigo los diamantes, pero si está satisfecha te deleitará con el más sugestivo de los bailes, te dará ánimos para continuar.

No pretendo desvelaros las agradables sorpresas que se esconden en las diferentes pantallas. Sólo os diré que la ambientación es perfecta, pasaréis de



interés en encabezar la lista de los 10 mejores tiradores del mundo; para ello toma buena nota de cuantos seres extraños caen fulminados a su paso; ahora, tener en cuenta que la puntuación varía según la peligrosidad del atacante.

Nuestro protagonista no conoce la derrota; se ha lanzado

a la aventura con la moral muy alta y cargado con lo imprescindible, un puñal, una pértiga, granadas y un bumerang. Ante todo ser prudentes, la selva es un elemento desconocido, sus entrañas encierran peligros desconocidos.

Necesitaréis algo más que habilidad para sortear los obstáculos que se crucen en vuestro camino. Sobre todo necesitaréis paciencia por que la complicación del juego os exigirá una gran precisión en los saltos.

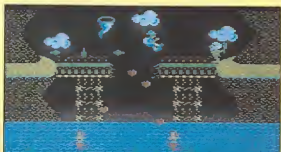
Esta compañía ha apostado por la calidad, pronto competirá con las grandes compañías extranjeras. El programa que



la jungla a la mina como si frente a programas diferentes estuvierais.

Esta aventura de la nueva compañía Opera Soft aparecerá a la venta a mediados de noviembre. Reúne todas las características de un buen programa: admirables gráficos, agilidad en el movimiento, imaginación y un etcétera muy largo.

Hasta los más adictos viciosos del disparo están de suerte; además de encontrar a Livingstone, nuestro héroe tiene gran



nos recuerda en parte a también español Sir Fred, ofrece los mismos ingredientes que hicieron de este programa uno de los de mayor venta en los mercados internacionales. Aplaudimos la iniciativa, la calidad siempre es bien recibida.

Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●

NOVEDAD

# MICRO Mania



# LO NUEVO

## COSA NOSTRA

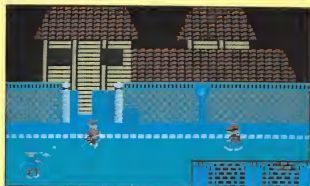
**Amstrad**

**Opera Soft**

Es muy probable que no hayáis oído hablar de esta nueva compañía española, tomar buena nota de lo que es ya una realidad. Cosa nostra es el primer programa lanzado por esta joven compañía, y, os aseguro que el descubrimiento ha sido muy agradable.

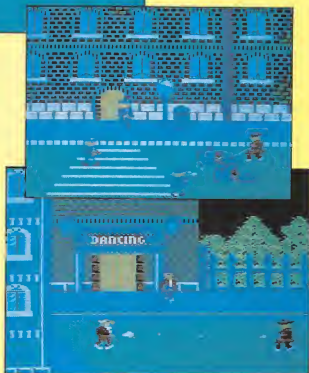
El alcalde de la ciudad de Chicago, con vistas a una próxima reelección, ha pensado que su adorada villa necesita una buena limpieza. Sus calles están plagadas de mafiosos, que como si jugando al Monopoly estuvieran, se han repartido la ciudad. Por si esto fuera poco, hasta la Policía es un centro de corrupción y los atrevidos viandantes corren el riesgo de recibir matetazos en su azotea.

Aprovechando un viaje de placer a las cálidas tierras napolitanas, el alcalde ha reclutado para la misión al más peligroso de cuantos mafiosos existen en



el mundo. Si tu puntería no es mala y te encanta disparar, éste es el programa que necesitas; la tarea no será fácil —Chicago es una gran ciudad—, nada amedrantará a este malvado convertido en héroe.

Seguramente habréis pensado que estamos ante un nuevo Comando; ni muchísimo menos, además de puntería, ne-



sitas usar un poquito tu cabeza para no despartarte en el complejo laberinto de la ciudad.

Atento al movimiento, es muy divertido. Dispara como loco, hasta la más inocente criatura es un malvado disfrazado.

Contarás con el pequeño inconveniente de que no todos los personajes se pueden eliminar con una de tus balas, lo descubrirás por ti mismo cuando menos te lo esperes, no pensamos desvelaros el misterio.

Por si os quedaba alguna duda, nuestro protagonista no va arrastrando ninguna carretilla. Me imagino, que os estaréis preguntando para qué necesita-

ria este utensilio si no tiene intenciones de trabajar en la construcción. La respuesta es muy sencilla, ¿sabéis la cantidad de munición necesaria para acabar con una ciudad dominada por el hampa? Como no se lo vamos a dar todo hecho, irá recuperando —como si de una recompensa se tratara— las balas que los acribillados personajes no volverán a utilizar.

Chicago necesita tu ayuda y los alcaldes suelen ser generosos.



Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●

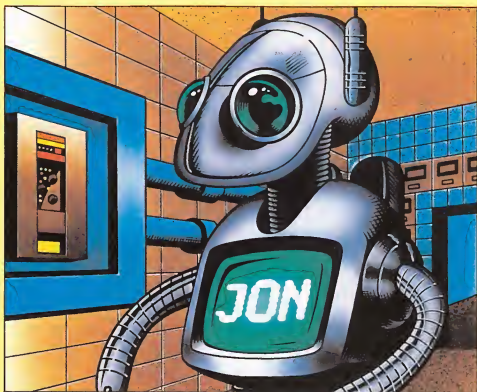
## ICON JON

Amstrad  
Mirrorsoft

Después de pasar largos ratos frente a tu Amstrad te declaras nulo en el conocimiento de los más recónditos lugares de tu ordenador, ahora podrás conocer, con este divertido programa todos los elementos que hacen que tu Amstrad se ponga en marcha.

Esto, dicho así, puede inducir a error, reconozco mi culpa, pero dejad que me explique: Icon Jon, no es ninguna utilidad que nos enseñe los secretos del Amstrad —no es un manual «hágalo usted mismo», por si había alguna duda— o Icon Jon es sencillamente una aventura gráfica que tiene como escenario el interior de tu ordenador.

Jon, nuestro protagonista, ha decidido escapar; contará en el intento con la ayuda de algún que otro habitante de la CPU, y por supuesto, con nuestra amable colaboración. Desgraciadamente la constitución no humana de Jon, hace bastante difícil la comunicación, pero como los autores de este invento lo han previsto todo, han instalado un pequeño interface (HCID). Este aparatito, representado en una ventana a la de-



recha de la pantalla, nos permite dar a nuestro independiente Jon todo tipo de consejos: coger y soltar objetos, pedir ayuda, enviarte notas e incluso echar un vistazo al porcentaje de la aventura resuelto.

Nosotros, inocentes usuarios de ordenadores, no podremos ayudar a Jon, si los otros héroes Andy Capacitor y Charlie Chi-

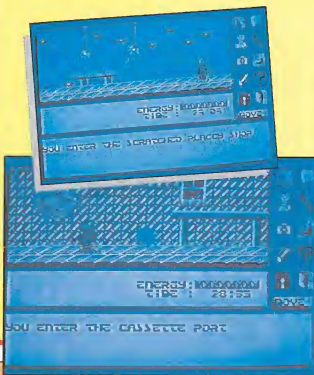
pin no nos indican primero hacia dónde debemos dirigirnos. Igual que en la vida real, los componentes de los que dependemos no nos van a regalar nada; Jon debe ganarse su favor realizando para ellos un par de «trabajillos», que exigirán de nosotros una inteligente selección de los objetos que encontramos en el recorrido.

Jon debe completar la aventura antes de agotar su cápsula de energía, cosa bastante fácil, por cierto, si tenemos en cuenta que cada vez que equivoque-

mos la ruta nuestra fuerza se resiente notablemente.

Icon Jon es una aventura de buenos gráficos y una gran originalidad, ya que nos permite una activa participación y nos brinda la posibilidad de recurrir a la opción HELP, que siempre es una ayuda!

Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●



# SORPRÉNDETE CON EL NUEVO MICROHOBBY

¡A AÑOS LUZ  
DE LAS DEMAS!



Todos los martes

en tu kiosko



# SHÖGUN



VIRGIN

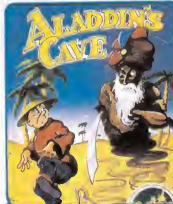
# DAN DARE



VIRGIN



VIRGIN



ARTIC



TERMINAL



VIRGIN

S	E	L	E	C
C	I	O	N	A
T	U	T	E	
C	L	A	D	O

• **SHÖGUN:**

Emocionante arcade-aventura con más de 128 pantallas. Control de imágenes mediante iconos. AS 101

• **DAN DARE:**

Uno de los más famosos héroes de las tiras de comics de todos los tiempos. AS 105

• **ATLANTIC CHALLENGE:**

Una excitante y divertida simulación. 100% código máquina. Alta resolución. AS 104

• **ALADIN'S CAVE:**

Divertido juego de arcade. Deberás vencer al malvado genio de la lámpara mágica. AS 102

• **STAR COMMANDO:**

Maravillosa perspectiva en 3D. 16 Sectores de galaxia. 97% de código máquina. Acción rápida. AS 103

• **STRANGELOOP:**

Increible riqueza gráfica. Carga rápida. 250 lugares diferentes. Control mediante joystick. AS 100

**PROGRAMAS DE IMPORTACION:**

PI100-ALKAHERA  
PI101-SUPER SAM  
PI109-6 PACK PLUS (6 juegos)  
GS101-ALINEADOR DE CABEZAS  
PI112-INTERNATIONAL KARATE

# AMSTRAD

DISTRIBUIDO POR:



**DISCOVERY  
informatic**

Arco Iris, 75  
T. 256 49 08-09  
08032-BARCELONA

# Utensilios y cachivaches

## ANATOMIA HUMANA

AMSTRAD



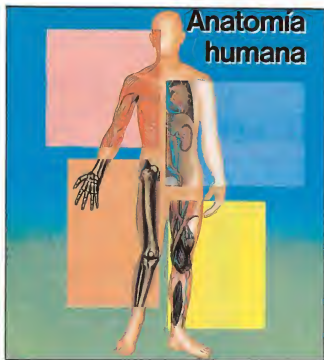
Un programa educativo, en el que el aprendizaje de las distintas materias que componen el estudio de la anatomía humana resulta fácil y divertido.

En Anatomía Humana están contemplados todos los órganos, huesos y músculos que componen el cuerpo humano. Divididos en capítulos, tenemos las siguientes disciplinas: huesos, músculos, corazón, venas, arterias, aparatos y sentidos.

Un completo manual de anatomía en el cual está reflejado

todo el cuerpo humano sin olvidar nada, la sección dedicada a aparatos contiene desde el aparato locomotor hasta el reproductor.

Con objeto de amenizar la exposición y aprendizaje de las materias que incluye la anatomía humana, el programa está enfocado en plan preguntas y respuestas, en las cuales, con un dibujo de la zona a explorar, el ordenador nos da el nombre de algún hueso y el usuario sitúa el cursor sobre la zona que cree que es la solución; tras cinco preguntas pasamos a otra pantalla. Un método didáctico y divertido con el cual aprender anatomía es un juego con puntuación incluida.



## DEMOGRAFIA/CLIMATOLOGIA

AMSTRAD



Dos disciplinas arduas y de aprendizaje difícil, incluidas en un mismo disco para aprovechamiento de los estudiantes.

La cara dedicada a la demo-

grafía contiene toda la información relativa a esta ciencia en España, incluyendo datos actualizados. Pero esta dosis de información sólo es una mera referencia, la verdadera razón de ser de este programa es la realización de la pirámide de la vida sobre un muestreo de población elegido por nosotros.

## Demografía y climatología



Gracias a ello, podemos realizar estudios estadísticos, cálculo de esperanza de vida, régimen demográfico, etc.

En la segunda cara, la climatología nos ofrece la posibilidad de crear gráficos de distribución de clima en función de los datos suministrados. En los apartados de información y do-

cumentación podemos obtener datos de la climatología nacional y mundial. Para profundizar en los conceptos básicos, en otro apartado están incluidos los distintos tipos de climas y demás definiciones importantes, también se incluye un test para fijar las materias estudiadas.

## GEOGRAFIA DE ESPAÑA

AMSTRAD



El conocimiento de la geografía de nuestro país puede llegar a ser un poco engorroso si ha de estudiarse en los libros; para eso y para otras cosas más está el ordenador.

Con la Geografía de España, podemos tener en un solo disco y a toque de tecla, una extensa cantidad de información de nuestro territorio.

Basado en un test de preguntas y respuestas, con la presentación de una figura en la que se reproducen las distintas provincias y comarcas, debemos



encontrar la respuesta a la pregunta efectuada por la CPU.

En el programa está contemplado un amplio número de cuestionarios. Las materias in-

## THE ANIMATOR AMSTRAD

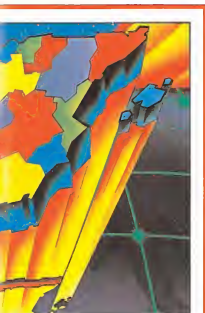
**DISCOVERY SOFTWARE**  
Alpha House, 10 Carver Street,  
Sheffield S1 4FS  
Tel. (0742) 75 34 23

El sello Discovery nos presenta un programa con el cual se pueden crear los más espectaculares efectos de animación.

La animación de imágenes consiste en su rápida presentación ante nuestra vista, de forma que produzcan una sensación de movimiento (tal como se hace con los fotogramas en una película de cine).

Para que este efecto funcione convincentemente, hemos de descomponer el movimiento en distintos fotogramas, y dibujarlos uno por uno hasta conseguir la secuencia completa.

En la animación por ordenador, todo cambia radicalmente. Solamente con dibujar la imagen de partida y la del final, The Animator, crea por sí mismo la secuencia intermedia de fotogramas que componen el movimiento.



cluidas comprenden desde autonomías hasta comarcas, pasando por provincias, ríos, orografía, cabos, lagos y urbanismo.



### EL MODULO DE DIBUJO

La parte del programa destinada al trazado de las figuras constituye un completo diseñador gráfico, con el cual podemos construir las más variadas formas geométricas.

Para evitar malos entendidos en lo que respecta a la animación, hemos de concretar que The Animator sólo sirve para animar figuras geométricas; por lo cual, los que estén pensando en crear personajes de juegos o algo similar, no encontrarán en este programa la solución de sus inquietudes.

El movimiento del cursor puede realizarse con joystick o con teclado, disponiendo de tres velocidades distintas.

Con facilidad absoluta podemos dibujar rectas, polígonos de los lados que queramos, círculos, rectángulos y toda serie de figuras geométricas.

También disponemos de cuatro tipos distintos de tramas para el relleno de superficies.

Sin lugar a dudas, la función más potente del diseñador gráfico es la de tratamiento de figuras. Con ella podemos agrandar, reducir, girar hacia derecha o izquierda, alargar o acortar según cada eje, girar 90 grados en sentidos horario y antihorario y hallar simetrías respecto a los ejes.

### MODULO DE ANIMACION

Una vez que hemos diseñado las dos figuras que definen el principio y final del movimiento, con una pulsación de tecla pasamos a la animación. El número de fotogramas viene definido por el número de unidades que existan entre la figura inicial y la final, con lo cual, si queremos obtener más pasos, sólo hemos de incrementar el índice de la última.

Podemos encadenar varias secuencias, creando nuevas figuras y haciendo que el programa rellene los pasos intermedios. Con este procedimiento se pueden conseguir movimientos complejos y de una gran espectacularidad. El límite máximo es de 27 figuras fuente para la animación.

Nos encontramos ante un programa de gran potencia que pone a nuestra disposición una posibilidad hasta ahora difícil de encontrar en un ordenador doméstico: la de crear efectos de animación. Con este arma de incalculable valor los resultados sólo dependen de nuestra inspiración y concepción espacial.

Un programa ideal para realizar movimientos de figuras geométricas en el espacio, perspectivas lineales y demás versiones animadas de dibujos geométricos.

## MICROSCRIBE

COMMODORE 64/128

**AMICRON LTD**  
62-64 Queens Road, Reading,  
Berkshire RG1 4BP  
Tel. (0734) 50 08 15

Dentro de las distintas formas que tenemos para dibujar con un ordenador, los lápices ópticos ocupan un lugar importante. Con ellos la realización de cualquier dibujo sobre la pantalla se ejecuta como si de lápiz a papel se tratara. Gracias a este método, y si el programa está tan bien realizado como el que la casa AMICRON trae a nuestras pantallas, dibujar es tan fácil como si se tratara de un juego de niños.

Los que tengan contacto con los programas de dibujo sabrán la cantidad de opciones y submenús que hemos de manejar para hacer un dibujo de nada, lo cual nos obliga a memorizar un montón de teclas, cada una con su función específica.

El uso del lápiz óptico Microscribe no requiere partimos el cráneo aprendiendo comandos. Con el uso de las más modernas técnicas informáticas y simples pulsaciones del lápiz sobre la pantalla, de la nada surgirán los distintos menús que nos irán introduciendo en las distintas fases de nuestro dibujo.

Si algo hay que destacar en este lápiz es su facilidad de manejo, con la única limitación de que, como todos los grandes programas, está en inglés y los que no sepan nada de esta lengua no serán capaces de dibujar ni una línea recta.

El manejo de las distintas posibilidades de dibujo es de lo más sencillo, no teniendo que utilizar el teclado en ningún momento. Con una pulsación del lápiz sobre la casilla adecuada, instantáneamente éste queda facultado para trazar lo que hayamos elegido.

El dibujo se puede realizar siguiendo el trazado del lápiz sobre la pantalla, una pulsación terminará con el trazo, con otra el lápiz seguirá pintando.

Podemos dibujar polígonos de hasta nueve lados, y círculos del radio deseado.

La elección de los colores de papel y tinta, etc. se realiza señalando el rectángulo adecua-

do en el menú. Al pulsar aparecerá un muestrario de colores para elegir el deseado.

El relleno de superficies con un color no se ha olvidado en el diseño del programa.

Una posibilidad importante del lápiz es la de repetir pequeños trozos de dibujo en cualquier parte de la pantalla; con ella podemos diseñar tramas de colores y distinta densidad y composición.

El borrado es de una gran

cual aparecerán los puntos al cuádruple de tamaño; de esta forma podemos observar de cerca la composición de puntos que forman esa parte del dibujo y corregir sobre una imagen magnificada los puntos fuera de lugar.

Nuestro lápiz también incluye la opción de añadir texto a la pantalla; con ello podemos crear rótulos y títulos que nunca están de más en un dibujo.

La cinta que contiene el pro-

## MELBOURNE DRAW

AMSTRAD

**MELBOURNE HOYSE**  
Castle Yard House, Castle Yard,  
Richmond TW10  
Inglaterra.

Melbourne House, la casa productora del mejor programa de dibujo para el Spectrum, por fin se decide a sacar una versión de esta mítica pieza de software para el Amstrad.

Los poseedores de esta marca de ordenador sabrán lo desposeídos que estábamos de un programa de dibujo de verdad. Unos no podían sacar la pantalla por impresora, otros sólo funcionan con un modo de pantalla, a otros les falta eficacia y rapidez en la ejecución; por fin alguien hace un programa de dibujo de verdad.

Por tener, el Melbourne Draw, tiene de todo: desde el trazado de dibujos punto a punto, hasta la más sofisticada técnica de definición de texturas y trazado de elipses.

Como todos los programas con un elevado número de opciones (el Melbourne Draw incluye 59 comandos de uso), su manejo es complicado y requiere una etapa de aprendizaje de varias horas. El uso de las 59 opciones está justificado, en cuanto que la gama de posibilidades de este software no es igualada ni de lejos por otros programas de dibujo.

Tenemos dos formas de seleccionar los comandos: para los que estén en fase de iniciación, existen unos menús y submenús que aparecen en la pantalla a nuestro requerimiento, y en los cuales seleccionamos nuestra opción a toque de cursor; para los más familiarizados con el programa, cada opción se selecciona por la introducción de dos letras via teclado; esta forma es mucho más rápida y efectiva que la anterior y sólo requiere tener a mano el índice de comandos. Melbourne House ha pensado en todos.

El programa puede utilizar todos los modos del Amstrad y todos sus colores; podemos alterar la lista de colores disponibles en cada modo, así como fijar los de fondo, tinta y borde.

En el apartado de comandos de control, elegiremos entre fi-

jar la ventana de información o suprimirla, quitar el sonido, limpiar la pantalla de dibujo, cambiar la forma del cursor y su color y la posibilidad de ampliación de una zona del dibujo.

Para dibujar cualquier tipo de líneas, Melbourne Draw pone en nuestras manos una amplia gama de modalidades.

Dibujo punto a punto, dibujo de rectas entre dos puntos, dibujo de rectángulos, círculos, elipses, cambio de color automático en líneas, dibujo con spray y, por si algo faltaba, la opción de incluir texto en las pantallas.

Un apartado interesante es el de las texturas. Con ellas podemos definir en un área de la pantalla una superficie, con la cual rellenaremos áreas. Podemos almacenar en memoria hasta 26 texturas distintas.



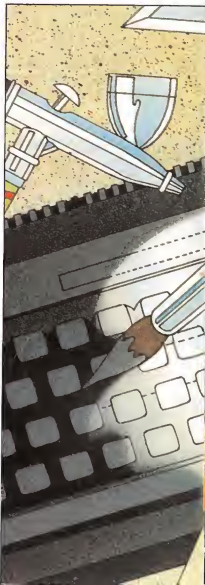
efectividad y sencillez; simplemente. si el último trazo del lápiz realizado no es de nuestro agrado, podemos recuperar el dibujo como estaba antes de volver al menú de dibujo, apareciendo la pantalla en su estado primitivo.

Para el dibujo de precisión, cosa en la que los lápices ópticos no son demasiado finos, Microscribe tiene la posibilidad de zoom.

Con ella podemos ampliar una parte de la pantalla, en la

grama en su segunda cara aporta dos programas adicionales. El primero de ellos es una calculadora gráfica, la cual se maneja enteramente con el lápiz; el segundo, una rutina para utilizar el lápiz en nuestros programas Basic.

Un lápiz óptico de grandes prestaciones, cuyo manejo se realiza exclusivamente por pantalla y sin tener que utilizar el teclado, y con el que los resultados obtenidos sólo dependen de nuestra creatividad y sentido artístico.



El relleno de áreas se puede hacer con las texturas definidas o con superficies uniformes de color.

Otra facilidad del programa es la de grabar y cargar dibujos, con la opción útil como ninguna de cargar y grabar nuestras texturas, las cuales podremos usar en todos nuestros diseños.

El tratamiento de bloques es también notable. En esta parcela podemos copiar partes de la pantalla en otra zona, mover la zona deseada sin alterar el resto, reproducir las veces que queramos una posición y realizar efectos de espejo, tanto horizontal como vertical.

La copia de pantallas por impresora se realiza con una rutina grabada en la segunda cara de la cinta. Incluye una por cada modo de pantalla.

Un gran programa, completísimo en todas sus facetas y de gran valor para la confección de dibujos, sin duda el mejor del mercado.

## GEOGRAFIA UNIVERSAL

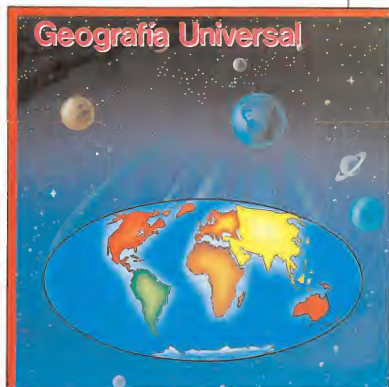
AMSTRAD

RPA SYSTEMS INC  
Galileo, 26-30,  
28015 Madrid  
Tel. 4 47 97 51/9809

Para estudiar geografía universal ya no tenemos que recurrir a los atlas de páginas gigantescas, ni a los libros gordos que no hay por dónde cogerlos. Con un programa de ordenador podemos familiarizarnos de una forma entretenida y didáctica con los nombres de países y capitales.

La utilización de los clásicos mapas mudos puede ser abolida gracias al software. El programa de Geografía Universal incluye preguntas sobre los cinco continentes del globo terráqueo, nada se escapa a su conocimiento.

Las preguntas aparecen sobre un marco aderezado por el contorno del continente elegido, en el que se distingue en distintos colores la superficie de cada país. Una vez efectuada la



pregunta, con ayuda de las teclas de cursor intentamos situar éste en la zona deseada. Cada acierto suma puntos. En caso

de error, el ordenador nos da la respuesta correcta.

Un programa didáctico de fácil asimilación.

## MULTIFACE TWO UN COPIADOR PARA AMSTRAD

AMSTRAD

BABETA S.A. CO  
Galileo 25 y 26  
28015 Madrid  
Tel. 4 47 97 51

Ya no es sólo privilegio de los usuarios de Spectrum el disponer de un copiator. La compañía Romantic Robot ha sacado un multiface para Amstrad que reúne todas las cualidades de su antecesor.

Cuenta con cuatro opciones en su menú principal:

EXIT... Nos permite salir de un programa del mismo modo que lo haríamos utilizando un RESET.

RETURN... Devuelve el control al ordenador después de haber activado el MULTIFACE y haber interrumpido el programa.

SAVE... Es la opción principal. Utilizándola es posible sal-

var el programa que tengamos en ese momento en el ordenador, en un disco o en un cassette (a 2.000 baudios).

TOOL... Esta es sin duda la más completa de todas las opciones del aparato. Nos permite mediante un menú anexo, cambiar datos de algún programa,

visualizar ventanas de información (a modo de monitor), analizar los registros del Z80, modificar colores y controlar las variables del sistema.

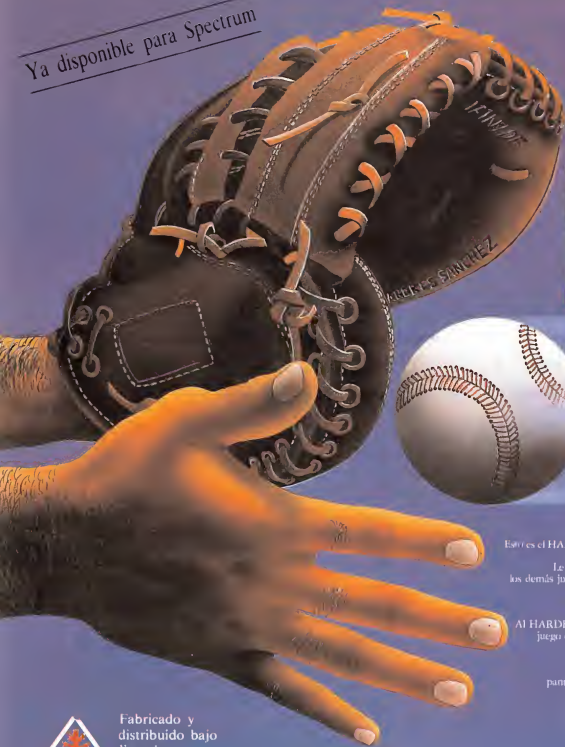
Incorporar además las opciones de CLEAR y JUMP. Todo ello para goce y disfrute de los usuarios del Amstrad.



# HardBall

Nunca verá un juego de béisbol  
tan próximo a la realidad

Ya disponible para Spectrum



Esto es el **HARDBALL**, simple y a su vez el juego de simulación de deportes más realista de todos los tiempos.

Le bastarán sólo cinco minutos para ver que todos los demás juegos de béisbol para ordenadores son de menor categoría en comparación con el **HARDBALL**.

Podría jurar que está viendo un programa de la televisión un sábado por la tarde. Al **HARDBALL** se puede jugar de dos maneras, una como juego de acción en el campo, y otra como un juego de estrategia de entrenar, o ambas a la vez.

Observe la curva descrita por la bola lanzada por encima de la rotunda o consulte la pantalla de entrenadores para una sustitución clave.

Puede incluso situarse dentro o fuera del terreno de juego para comprobar el estilo del bateador o la situación del juego.



Fabricado y  
distribuido bajo  
licencia por:

**COMPULOGICAL S.A.**

Santa Cruz de Marcenado, 31 - 28013 Madrid - Telf: 241 1983

DISTRIBUIDO en Cataluña y Baleares por:

DISCLUB, S.A. - Balmes, 58 - BARCELONA - Tel: (93) 302 39 08 - P.V.P. 2.300 Ptas.

Primero fué **SUMMER GAMES**  
despues **SUMMER GAMES II**

y ahora...

# WINTER GAMES



Ha conseguido el oro en los Juegos de Verano y Juegos de Verano II. ¡Ahora estamos en los Juegos de Invierno! y qué increíble marco: un completo país de invierno realizando seis competiciones de acción. Puede competir contra sus amigos o el ordenador. Primero elija el país que quiera representar. Practíquelo, prepárese y aprenda una estrategia para ganar en cada competición. Ahora comience la ceremonia de apertura y la competición. ¿Será usted quien consiga el oro en la ceremonia de entrega de premios? La búsqueda del oro continúa... y está todo aquí: la estrategia, el reto, la competición, el arte y la pompa de los Juegos de Invierno.

- Seis competiciones de invierno: Bobsled, salto de ski, patinaje artístico, patinaje libre estilo, Hot Dog Aéreo y el ski de fondo.
- Ceremonias de apertura, cierre y entrega de premios con himnos nacionales.
- Competa contra el ordenador o contra sus amigos o familia.
- Control único por el joystick, necesita destreza y cronometraje.
- Uno a ocho jugadores.

**EPYX**  
COMPUTER SOFTWARE

Fabricado y distribuido en exclusiva por

**COMPULOGICAL S.A.**

C/ Joan Maragall, 11 - 08013 Llobregat, Tel. 341.0261

Distribuido en Cataluña y Baleares por: **DISCLU S.A.** - Balmes, 58 - BARCELONA - Tel. (83) 302 39 08 - P.V.P. 2.300 Ptas.

También para MSX

# Arriba y abajo

ESTE MES	ULTIMO MES	MESES PERM.
1		
2	↑	2
3	↑	2
4	↓	2
5	↓	3
6		
7	↑	3
8		
9	↓	2
10	↓	7

## THE SACRED ARMOUR OF ANTIARIAD

PALACE SOFT. Spectrum. Commodore

La obra maestra de

Palace Soft.

## THE GREAT ESCAPE

OCEAN. Spectrum

Escapa de un campo de prisioneros nazi.



## FIRELORD

HEWSON CONSULTANTS. Spectrum

Las aventuras de Sir Galaheart.

## HEARTLAND

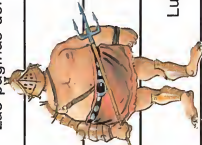
ODIN. Spectrum

Las páginas del libro mágico.

## PYRACURSE

HEWSON CONSULTANTS. Spectrum

La expedición al templo de Xipe Totec.



## KNIGHT GAMES

ENGLISH SOFTWARE. Amstrad

Los juegos de la Edad Media.

## EXPLODING FIST II

HEWSON CONSULTANTS. Commodore

Lucha en Oriente.

## FROST BYTE

MIKKRO GEN. Spectrum. Amstrad

El bit congelado.

## DRAGONS LAIR

SOFTWARE PROJECTS. Commodore

La tortuosa historia de la princesa y el dragón.








## BATMAN

OCEAN. Spectrum. Amstrad

El personaje más popular del cómic, ahora también en el ordenador.

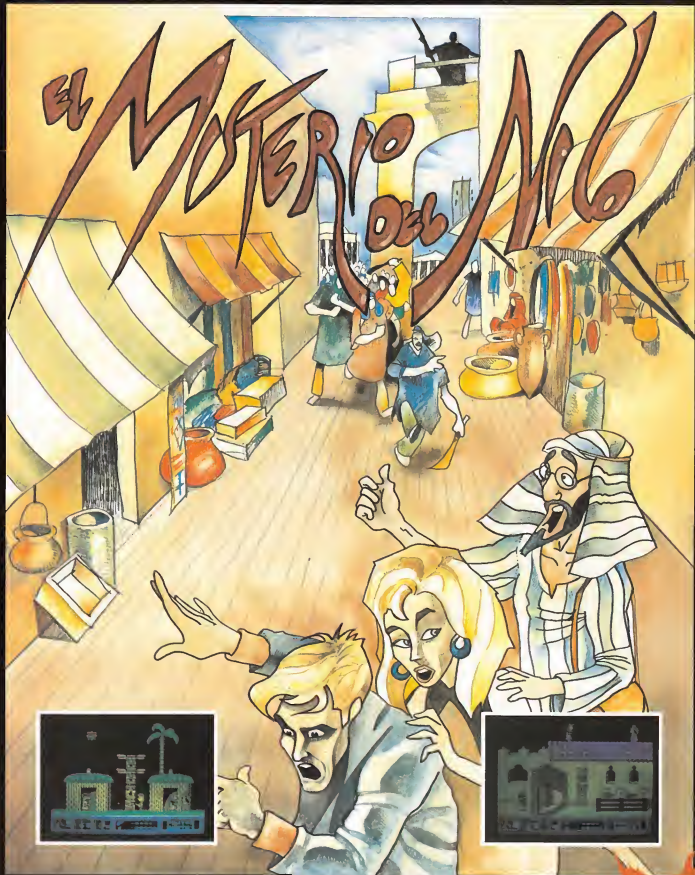




<b>11</b>	<b>JACK THE NIPER</b> G. GRHAPICKS. Spectrum. Amstrad		La aventura continúa.
<b>12</b>	<b>SATINDLES STEEL</b> MIKROGEN. Spectrum. Amstrad		La amenaza androide.
<b>13</b>	<b>LAS TRES LUCES DE GLAURUNG</b> ERBE. Spectrum. Amstrad		La morada de Kulwoor. Entra en el mundo mágico de la noche.
<b>14</b>	<b>CAULDRON II</b> P. SOFTWARE. Spectrum. Commodore		Las olimpiadas del ordenador.
<b>15</b>	<b>WINTER GAMES</b> EPYX. Spectrum. Amstrad. Commodore		Un ladrón en apuros.
<b>16</b>	<b>PHANTOMAS II</b> DINAMIC. Spectrum		El regreso del doctor Blitzen.
<b>17</b>	<b>DINAMITE DAN II</b> MIRRORSOFT. Spectrum		Terror en el bosque encantado.
<b>18</b>	<b>GHOST'N GLOBINS</b> ELITE. Spectrum. Amstrad		En busca de los objetos perdidos.
<b>19</b>	<b>CAMELOT WARRIORS</b> DINAMIC. Spectrum. Amstrad		
<b>20</b>	<b>TENIS</b> IMAGINE. Spectrum		Vive toda la emoción de Wimbledon.

DEIBUJOS JAVIER OLIVÉ

Todos los lectores que lo deseen, podrán enviar sus votaciones a la redacción de MICROMANIA bien por carta, indicando en el sobre: «Arriba y Abajo» o por teléfono.  
Cada lector podrá votar los que considere los diez mejores juegos en orden de preferencia. En la lista que nos sea enviada a esta redacción, deberá figurar: nombre de programa, compañía que lo ha hecho y el ordenador para que ha sido programado.  
Las cartas deben dirigirse a la siguiente dirección: Ctra. Irún km 12.400 Madrid; los que deseen hacerlo por teléfono, deberán marcar el número (91) 734 70 12.



Los autores de "SIR FRED" te presentan su nueva creación: Si buscas ACCION sin límites y recorrer los paisajes africanos en una trepidante fuga, EL MISTERIO DEL NILO es tu video-aventura.

DE ZIGURAT:

# NUCLEAR BOWLS



E ESPAÑOL  
ara Oria, 163  
Tno. (91) 201 84 89

...ALERTA ROJA...ALERTA ROJA...  
...ALERTA ROJA...ALERTA ROJA...  
Queda poco tiempo para reparar el  
reactor de la central nuclear más  
potente de la Tierra. Aprovéchalo...



Disponible SPECTRUM próximamente AMSTRAD y MSX

## FROST BYTE

El malvado director nos taladró con sus ojos de hielo y dijo: «Quiero esto terminado para mañana». Esto, a lo que tan despectivamente se refería, era un imposible cargador para un juego de moda. Debíamos encontrar cinco indescifrables pokes en un programa con más máscaras que un carnaval.

**L**oramos, pataleamos, le enseñamos las fotos de los niños y de la abuelita, pero fue inútil. Nos miró una vez más desde la imponente altura de su sillón de cuero repujado y dictaminó con voz glacial:

—Mañana a las nueve pasará un mensaje a recogerlo.

Cabizbajos abandonamos la redacción entre las miradas de comprensiva condescendencia de redactores, secretarías y fotógrafos. Hasta Lulbindo el pelota dejó durante un instante de abanicar al jefe para despedirnos con una mueca que pretendía ser amable.

Comencé a explicarle su misión y él asentía con destellos amarillos de electricidad estática.

Debía introducirse en el programa que mi compañero acababa de cargar en el ordenador y buscar cinco pokes: el de INFINITAS VIDAS, el de INMUNE ENEMIGOS, el de INMUNE CAIDAS, el de INFINITO TWANG y finalmente el de SUPER-SALTOS.

Cada uno de estos pokes estaba enmascarado por múltiples protecciones que nuestro byte debía burlar con sumo cuidado, ya que iba a encontrarse con multitud de peligros y dificultades.

En primer lugar la limitación de tiempo. En el nivel inferior del monitor había un marcador de TWANG. Era el tiempo de que disponía antes de que el poke buscado, encerrado en una jaula, desapareciera comido por los monstruos enmascaradores.

Estas criaturas eran altamente peligrosas y le acosarían a lo largo de su recorrido intentando acabar con cada una de sus cinco limitadas vidas.

Por si fuera poco, debería enfrentarse con altos muros y profundos laberintos a los que no podría acceder sin unas determinadas ayudas.



Una vez en el ascensor pudimos dejar de fingir y estallamos en una sonora carcajada. La representación había vuelto a salir bien. Nos creían perdidos ante una misión imposible que podía suponer el fin de nuestras carreras. Y lo hubiera sido de no ser por un pequeño detalle. Mi socio y yo, tras largos años de esfuerzo y dedicación habíamos conseguido ¡un Frost Byte ametrallado!

Al llegar a casa sacamos al Frost de la jaula en la que le manteníamos y le dimos una pila alcalina como recompensa. Emocionado irguió su figura de gusanillo cibernético y dio un par de saltos. Estaba dispuesto para su trabajo.

—Hickey —le dije— tenemos un trabajo para ti.

INFINITAS VIDAS.	POKE 36560,24
	POKE 36561,2
INFINITO TWANG.	POKE 33805,24
	POKE 33806,2
INMUNE ENEMIGOS.	POKE 36315,24
INMUNE CAIDAS.	POKE 37113,24
SUPER-SALTOS.	POKE 35675,200

### AYUDAS

Tienen formas de caramelos de tres colores: rojo, azul y verde. El ROJO le iba a permitir moverse a gran velocidad. Le resultaría imprescindible para atravesar ciertas barreras de monstruos Sube y Baja que se mueven a toda velocidad a través de la pantalla.

El AZUL le permitiría saltar más alto para alcanzar alturas de otra forma inaccesibles. A veces no iba a resultarles bastante y necesitaría apuarse en uno de los colchones azules que muelles que pueden encontrarse a lo largo del juego. Estos mismos colchones resultan de gran utilidad para amortiguar las caídas cuando se cae desde gran altura.

Finalmente el caramelo VERDE le permitirá caer al suelo desde grandes distancias sin hacerse daño y perder una de las vidas.

Encontrará, además, una serie de cajas con municiones, normalmente al principio de cada fase, que le permitirán deshacerse de monstruos inoportunos que le bloqueen el paso. Hickey puede disparar a izquierda, a derecha y hacia arriba, incluso cuando esté saltando.

En último lugar encontrará una serie de corazones rojos que tras recogerlos y usarlos le otorgarán una vida extra.

Para poder utilizar estas ayudas tendrá que recogerlas primero y posteriormente usarlas (tecla USAR) en el momento en que le sean necesarias. El efecto de estos caramelos estarán en activo hasta que Hickey use otro objeto o cambie de fase.

Como norma general puede decirse que es imprescindible coger todos los objetos que vayan apareciendo, ya que al poco de hacerlo resultarán imprescindibles para atravesar alguna pantalla. La excepción a esta norma viene dada por las vidas extras (CORAZONES ROJOS). En muchos casos se pierde una vida en el intento de conseguir otra y en el inútil cambio se habrá malgastado un tiempo precioso.

## EN BUSCA DEL POKE PERDIDO

La búsqueda comienza en la primera pantalla cuando Hickey, el byte amaestrado, se escapa de su jaula gracias a la ganzia electrónica que le habíamos facilitado. Debe coger las BALAS, usarlas y acabar con los gusarapillos y con las máscaras Sube y Baja.

Acto seguido se encuentra con un temido enemigo, las gotas de agua que pueden cortocircuitar los sensibles mecanismos de Hickey al menor contacto. Debe esperar a que la gota esté llegando al suelo para comenzar a avanzar y de esta forma cruzar antes de que llegue la siguiente. La máscara sucumbe con facilidad ante un certero disparo.

Así llega a la vista de su primer colchón de saltos. Para alcanzarlo debe abrirse paso disparando, intentando que sus disparos sean lo más certero posibles, ya que las balas se agotan con facilidad.

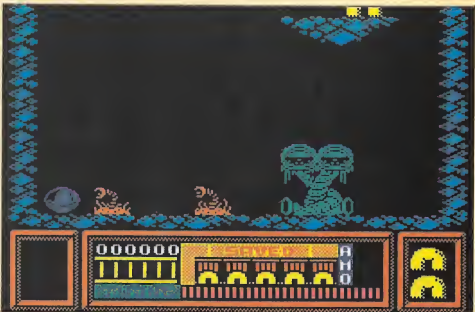
Salta y sube encontrándose con su primer caramelo de diamante. Una golosina ROJA que le permite moverse fácilmente con un disparo.

Descubre su primer caramelo AZUL. Para llegar hasta él debe usar el ROJO, cuyo poder cruzará con facilidad bajo los Sube y Baja. Disparando hacia arriba elimina a la máscara que le acosa y usando el AZUL salta a la siguiente pantalla.

Evitando la gota y disparándole al gusarapo pijooso podrá acceder al colchón. Una vez allí debe actuar con sumo cuidado frente a las gotas y el triángulo. En un movimiento perfectamente coordinado tiene que saltar y avanzar al unísono para esquivar las gotas, y en cuanto toque el suelo, comenzar a disparar para acabar con el triángulo. A continuación coger el ROJO a toda velocidad y salir de allí lo antes posible porque el triángulo mortal vuelve a aparecer.

Se encuentra con una máscara que esquivar utilizando la doble velocidad del caramelo ROJO. Se detiene junto al escorpión. Para evitar al gomoso debe saltar. Este le imitará y así podrá pasar por debajo. Coge el caramelo AZUL, se acerca al final de la pantalla y salta avanzando.

Cae entonces en una plataforma y gracias al efecto del caramelo ROJO no tiene problemas para llegar hasta el colchón. Una vez en él mata a la máscara y activa el ca-



ramelo AZUL. Para coger la vida extra (CORAZON ROJO) debe saltar y pulsar el recogedor a la vez. Salta disparando y elimina al guardián del POKE INFINITAS VIDAS. Ya es nuestro.

## SEGUNDO NIVEL

Este nivel se inicia junto a un nuevo cargador de BALAS. Se acerca a él, lo recoge y volviendo junto a la puerta se deja caer.

Aterriza junto a un caramelo VERDE que le permitirá descender sin que sus circuitos sufran con el golpe. Activa el VERDE y se lanza por el lado izquierdo cayendo sobre un caramelo de color azul. Lo activa, salta y corrige el rumbo para descender justamente entre los dos escorpiones. Salta una vez más y cae junto al caramelo VERDE. Desde el ángulo derecho salta a la plataforma pulsando el avance hacia la derecha.

En esta nueva pantalla dispara hacia arriba para eliminar al monstruo que le acosa.

Avanza disparando y mata a las pulgas. Finalmente consigue acceder a la plataforma y salta disparando para matar a las nuevas pulgas que van apareciendo. Se dirige hacia la izquierda y se deja caer pulsando el avance. De esta forma burla al monstruo y puede coger otro imprescindible caramelo ROJO.

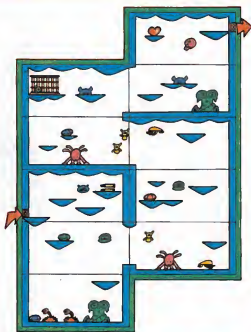
En la nueva pantalla salta y activa el ROJO para burlar a los gusarapillos que se le aparecerán. Consigue así un nuevo caramelo AZUL. Activándolo obtiene el suficiente impulso como para alcanzar el nuevo POKE prisionero en su jaula. Es el de INMUNE ENEMIGOS. Las cosas marchan viento en popa.

Sin embargo, aún no ha conseguido acceder al nivel superior. Para hacerlo deberá disparar sobre el monstruo azul que aparece y desaparece, y saltar avanzando a la derecha. Allí encuentra un gran e inofensivo monstruo verde y junto a él una nueva plataforma. Dispara para limpiarse el camino de enemigos y salta disparando para

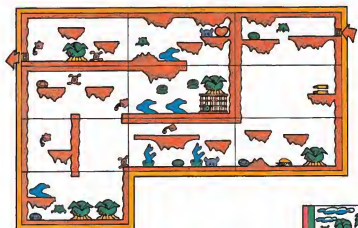
1.ª FASE



2.ª FASE



3.ª FASE



4.ª FASE

5.ª FASE



eliminar a los que aparecerán en su ascenso. Arriba descubrirá, a la izquierda como es de ley el corazón, y a la derecha la puerta del tercer nivel.

### TERCER NIVEL

Avanzando por territorio tranquilo llega al primer caramelo ROJO de esta fase. Con él retrocede por el piso superior hasta llegar a las BALAS. El caramelo ROJO le permitirá llegar hasta éstas sin problemas y regresar de igual modo.

Antes de entrar en la siguiente pantalla activa las BALAS y entra disparando hasta atravesarla y llegar al caramelo AZUL. Retrocede y al volver a la pantalla anterior lo activa. Nada más entrar salta y pulsa el avance en dirección izquierda. En una repisa encuentra un nuevo caramelo ROJO.

Para obtenerlo debe despistar al incansable vigilante. Para ello sube a la plataforma y avanza hasta el borde. Una vez allí salta y al tocar suelo avanza pasando por debajo. El monstruo es más lento en imitarle y Hickey tiene tiempo para escapar. Coge el ROJO y repite el truco para volver.

En esta pantalla se deshace de los Sube y Baja con una ráfaga de disparos, pero en la siguiente las cosas son más complicadas. En principio debe disparar a los voladores y a toda velocidad situarse en la nuca de la gran cabeza azul. Desde ahí saltar disparando para eliminar a las pulgas que aparecerán en su trayectoria. Rápidamente continúa avanzando antes de que reaparezcan los parásitos y al llegar al final salta con el pulsador de avance accionado. Acaba de liberar el POKE de INMUNIDAD a las CAIDAS.

Retrocede por el mismo camino disparando contra las pulgas y se deja caer avanzando hacia la derecha. Allí encuentra un caramelo azul y la puerta del próximo nivel.

### CUARTO NIVEL

Lo primero que encuentra es un caramelo VERDE. Debe cogerlo y tras activarlo, dejarse caer al vacío. Para no tropezar con el monstruo, tiene que hacerlo cuando éste ascienda, con el pulsador de avance apretado hacia la izquierda.

La caída le conduce a un tramo difícil. Va a caer sobre un caramelo AZUL. Nada más hacerlo debe apretar salto y recogerlo a la vez para evitar ser devorado por las pulgas. Tras esto salta a la otra plataforma para recoger las BALAS. Con ellas en su poder vuelve a la plataforma primera y avanza hacia la izquierda.

En la siguiente pantalla mata al gusanillo y coge el caramelo VERDE. Lo activa y



avanza para volver a dejarse caer, pero con cuidado; debe hacerlo saltando y pulsando el avance al unísono. Si no lo hace así y se deja caer avanzando simplemente, tropezará con un monstruo camuflado al borde del abismo.

Al llegar al fondo Hickey mata al monstruo que protege el caramelo azul, lo recoge y comienza la escalada por la zona que le da pie. Debe saltar disparando porque en su trayecto hay un enemigo. El siguiente salto le conduce hasta un caramelo rojo.

No lo usa todavía. Avanza y libera al nuevo POKE, en este caso el de INFINITO TWANG. Mata al monstruo verde y sube. Al llegar arriba activa el caramelo ROJO que con su velocidad extra le permite llegar hasta la puerta sin problemas.

### QUINTO NIVEL

El final se acerca cuando Hickey se adentra en el nivel de las setas. En principio de-

be coger el caramelo AZUL que se encuentra sobre el hongo. Para hacerlo debe saltar y utilizar el recogedor mientras vaya por el aire. Avanza y coge las balas.

En la nueva pantalla sube avanzando hacia la derecha, le dispara al volador y se hace con una nueva vida extra. Salta avanzando a la izquierda y disparando, con lo que se deshace del gomoso de la lengua fuera.

Se encuentra con una máscara blanca que imita sus movimientos. Para esquivarla salta y al caer pasa por debajo. Coge el caramelo ROJO y lo activa. Con la velocidad extraordinaria rebasa los Sube y Baja y llega al último POKE que resulta ser el de SUPER SALTOS. Pero la misión no ha terminado todavía.

Aún debe retroceder y ascender por un estrecho túnel en busca de la salida. Llega de esta forma al exterior, un extraño paisaje tropical lleno de pedruscos que Hickey deberá saltar evitando a los orejones voladores. Tras tres pantallas llega el buscado final: «WILL DONE, YOU HAVE ESCAPED...»

## PROGRAMA CARGADOR

Teclaa esta cargador y obtendrás las siguientes ventajas:

— INFINITAS VIDAS: Muévete por el interior del programa sin temor por tu eléctrica vida. Tendrás tantas como desees.

— INMUNE ENEMIGOS: Corretea a tus anchas sin temor a gomosos, máscaras, piñillos salvajes o escalopendras furiosos. Eres invulnerable.

— INMUNE CAIDAS: Podrás arrojarle al abismo que desees sin necesidad de caramelos VERDES.

— INFINITO TWANG: El tiempo no transcurre para ti. Tómatelo con calma.

— SUPER-SALTOS: Los que consigues con los caramelos AZULES te parecerán una nadería frente a estos saltos gigantes.

TECLAS: Redefinibles o O: Izquierda.

P: Derecha.

Q: Salto.

E: Usar.

M: Disparo.

JOYSTICK: Adelante: Salto.

Atrá: Usar.

Izquierda: Izquierda.

Derecha: Derecha.

Disparo: Disparo.

## CARGADOR

```

10 RESTORE : CLEAR 30000 : PAIRN
T AT 10 : PAPER 2 : INK 7 : COMPAR
CIBRANDO DATOS : LET dir:=20586 : PO
A L=1 TO 10 : READ h$,control : LE
T suma=0
20 FOR i=1 TO 10 STEP 2 : IF LE
N h$>20 THEN GO TO 90
30 LET x=CODE h$(i)-40 : IF x>9
THEN LET x=x-7
40 LET y=CODE h$(i+1)-40 : IF y
>9 THEN LET y=y-7 : IF d)25 THEN
GO TO 90
50 LET d=16*x+y : IF d)25 THEN
60 POKE dir,d : LET suma=suma+d
: LET dir=dir+1 : NEXT i
70 IF suma<control THEN GO TO
90
80 NEXT i : GO TO 400
90 OUT 254,0 : PRINT AT 15,6 : I
NUESE 1 : REVISAR LA LINEA " : 99+1
BEEP 1,1 : STOP
: 100 DATA "0051CB5C170043EFF37"
: 102
: 101 DATA "CD560530F1CD2461DD21"
: 102 DATA "73FC11D0015EFP37C056"
: 103
: 103 DATA "0530F12110802234FE21"
: 104
: 104 DATA "EC9D2248FE2110322F7"
: 1113

```

105 DATA "FE0E53262FE21465811"  
1934  
196 DATA "21FF01C00EDB0C308E"  
1227  
197 DATA "CD0050118022D08E22"  
901  
100 DATA "00843E1832B8D33F598"  
1004  
102 DATA "3EC82588BC300500000"  
905  
400 CLEAR : POKE 2058,0 : INPUT  
"QUIERES HACER UNA COPIA EN CIN  
TADE ESTE CARGADOR? (S/N) : " : AS : I  
F AS="S" THEN SAVE "MICROFAOST"  
LINE 0 : PRINT #0 : "RECORDAR LA CI  
NTRA Y PULSA UNA TECLA PARA VER  
"ICOR" : PAUSE 0 : CLS : VERIFY  
"MICROFAOST" : CLS  
500 INPUT "INFINITAS VIDAS (S/N)  
: AS : IF AS<"S" THEN POKE 23374  
0  
510 INPUT "INFINITO TWANG (S/N)  
: AS : IF AS<"S" THEN POKE 23377  
0  
520 INPUT "INMUNE ENEMIGOS (S/N)  
: AS : IF AS<"S" THEN POKE 23382  
0  
530 INPUT "INMUNE CAIDAS (S/N)  
: AS : IF AS<"S" THEN POKE 23385  
0  
540 INPUT "SUPERSALTOS (S/N) : AS  
: IF AS<"S" THEN POKE 23390  
0  
600 PRINT #0 : "Pulsa una tecla y  
correa la siguiente línea de texto al  
principio de la línea : POKE 0 : POKE 23  
624,09 : POKE 23693,69 : CLS  
700 RANDOMIZE USR 23295



## DISTRIBUIDORES AFILIADOS

**ALAVA**  
DATAVI. Avda. Gasteiz, 29. VITORIA

**ALMERIA**  
INFORMATICA-ELECTRONICA. Anaples, 22.

**ALICANTE**  
INFORTRONICA. Doctor Jiménez Díaz, 2. ELICHE.  
MICRO CENTRO. César Ezquerra, 45. ALICANTE.  
MULTISYSTEM. San Vicente, 53. ALICANTE.  
CODE-2000. Ramón y Cajal, 3. DEHA.  
SILICON VALLEY. Gironeta, 4. semestiano. ELICHE (Alicante).

**ASTURIAS**  
CASA-RADIO MIERES. Jerónimo Ibarán, 11. MIERES.  
SONO ELECTRONICA. Caballeros, 31. GIJÓN.  
BETINE. Montaña Valdeón, 13. GIJÓN.  
RADIO-NORTE. Uña, 20. OVIEDO.  
IMAGEN. Pablo Iglesias, 83. GIJÓN.  
COMERCIAL ARANGO. Marcos de Termello, 2. AVILES.  
CUADRO INFORMÁTICA. Toranzo, 5. OVIEDO.

**AVILA**  
DISCO-70. Plaza Sta. Teresa, 1.

**BADAJOS**  
SONIDO RUBIO. Avda. Fdez. Calzadilla, 10. BADAJOZ.  
RADIO GRAJERA. San José, 11. ALMENDRALEJO.

**BALEARES**  
ERON. Fatmalylla Lascorla, 2. P. MALLORCA.  
PROCONT. Extremadura, 31. IBIZA.  
COMPUSHOP. Vía Alemania, 11. P. MALLORCA.  
TEKNOS. Aragón, 30. P. MALLORCA

**CADIZ**  
PARODI-DISCOS. Novena, s/n.

**CASTELLON**  
CASIO, S. A. San Vicente, 6. Avda. Rey Don Jaime, 74.  
APARATOS. Mayor, 32. VINARJOZ

**LA CORUÑA**  
PHOTOCOOPY. Juana de Vega, 29-31.

**GERONA**  
CENTRAL FOTO. C/ra. de San Felú, 28. PLATJA D' ARO.

**GRANADA**  
INFORMATICA-ELECTRONICA. Michor Almagro, 8.

**GUADALAJARA**  
ABI. Padre Félix Flores, 3.

**GUIPUZCOA**  
SABA. Fontemabai, 14. SAN SEBASTIAN.  
AMASONIK. Paseo Colón, 80-82. IRUN.

**HUELVA**  
RADILUX. Concepción, 6.

**LEON**  
MICRO BIERZO. Carlos I, 2. PONFERRADA.

**LOGROÑO**  
COMPUTER PAPEL. Castroviejo, 18.

**LUGO**  
MED INFORMATICA. Avda. Ramón Ferrero, s/n.

**MADRID**  
HIESA INFORMATICA. Camino Vinateros, 40.  
INSTRUMENTOS MUSICALES ANGEL. Plaza España, 2 (local 9). LEGANES.  
COMPUTIQUE. Embajadores, 90.

**MALAGA**  
TODO INFORMATICA. Avda. Aurora, 14.  
INFORMATICA EUROPA. Motrico Carbonero (Edif. Carbonero). FUENGIROLA.  
ORGANIZACION EMPRESAS. Ricardo Soriano, 25. MARBELLA.  
TELEVISION PINAS. Dr. Eusebio Ramirez, 2. SAN PEDRO ALCANTARA.

**MURCIA**  
MEMORY SHOP. Lepanto, 1.

**NAVARRA**  
MICROordenadores RAMAR. Navarro Wlostad, 7.  
PAMPLONA.

**ORENSE**  
ALMACENES MENDEZ. Capitan Cortés, 17.

**PALENCIA**  
LA ESFERA. Mayor, 87.

**SANTANDER**  
RADIO MARTINEZ. Doctor Jiménez Díaz, 13.

**TOLEDO**  
CALDO. Angel de Alcalá, 55. TALAVERA DE LA REINA.

**VALENCIA**  
RADIO COLON. Colón, 7.  
ELECTRONICA MORANT. Jaime Torres, 12. GANDIA.

**VALLADOLID**  
CHIPS AND TIPS. Plaza Tenebría, 11.  
MICROLID. Gregorio Fernández, 6.

**VIZCAYA**  
REMBAT. General Concha, 12. BELSAO.  
EPROM 2. Juan XXIII, 3. SANTURCE.

**ZARAGOZA**  
ADA COMPUTER. Independencia, 24-26.



# TE DESAFIAMOS!

M.S.X 1 y 2  
AMSTRAD

¡ACEPTA EL RETO!

VERACRUZ

WAR CHESS

LAS VEGAS



Estamos en el SIMO  
Pabellón 10 nivel superior  
Stand C 18



**DESAFIAMOS** TU IMAGINACION, TU LOGICA, TU ESPIRITU DE AVENTURA. A TU JOYSTICK. TE DESAFIAMOS A PASARLO BIEN ¡A LO GRANDE! **¡A TOPE CON TU ORDENADOR!** TE PRESENTAMOS LOS MAS **ALUCINANTES JUEGOS**. SUPERPROGRAMAS. SUPER: DESAFIANTES, INTRIGANTES, LLENOS DE ESTRATEGIA PARA QUE USES A FONDO TU IMAGINACION Y DEMUESTRES TU HABILIDAD E INTELIGENCIA. TE PROPONEMOS HORAS DE DIVERSION SEGURA. ¿HASTA QUE HORA DE LA MADRUGADA RESISTIRAS?

¡ACEPTA EL RETO!



¡¡NOVEDAD!!

EL CASO VERACRUZ / WAR CHESS / THE MOST AMAZING MEMORY GAME / MANDRAGORA / LAS VEGAS / EL GNOMO FEDOR / 3D MAGIC PIN BALL / SKATE DRAGON



INFOGRAMÉS



Pedidos: Tel. 253 74 00

IDEALOGIC



Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA - Tel: 54554 DLGC  
Teléfonos: 253 86 93 - 253 89 09 - 253 90 45 - 253 74 00

# GREAT ESCAPE

El capitán McQueen descendió del camión y miró a su alrededor. Se encontraba frente a un pequeño y lúgubre castillo austriaco, que por exigencias de la contienda, se había visto transformado en prisión de alta seguridad para prisioneros de guerra.

**E**n el tiempo que llevaba detenido era la tercera vez que le trasladaban. Siempre por la misma causa: intento de fuga.

Sonrió al pensar que nadie hubiera podido imaginarlo de él, un apacible oficial de intendencia más habituado al trasiego de expedientes que a la acción. Sin embargo una gran franja blanca con letras rojas cruzaba de lado a lado su expediente. En ella podía leerse: «Capitán S. McQueen, experto en fugas».

El capitán McQueen se encontraba en una fortaleza rodeada de altas vallas de alambre espinoso. El castillo estaba vigilado por numerosos guardianes bajo el mando directo de un comandante en jefe, un miembro de la Bergmag obsesionado por la seguridad, que patrullaba día y noche por los rincones más insólitos. Sus idas y venidas eran imprevisibles y podía aparecer en cualquier lugar, dentro o fuera del campo en el momento menos pensado.

Por el contrario sus soldados seguían siempre itinerarios fijos con la

particularidad de invertir siempre el mismo tiempo en los recorridos.

El perímetro del castillo estaba custodiado por altas torres con focos orientables que por las noches barrían de uno a otro lado el perímetro del campo.

Por si fuera poco una jauría de fieros y entrenados perros alsacianos vigilaba constantemente las vallas que rodeaban el campo.

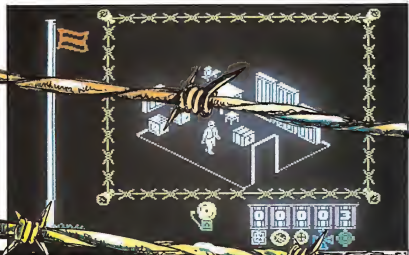
Aunque sin duda, la mayor dificultad con que McQueen iba a tropezar era el rígido horario de la prisión. Existía un estricto plan de vida diario de cumplimiento obligatorio, que mantenía ocupados a los presos en todo momento.

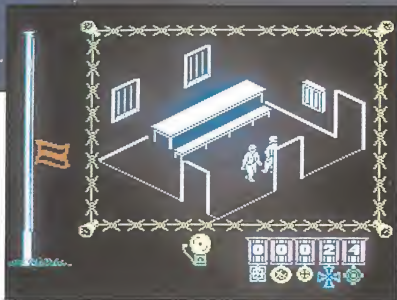
Los cautivos se levantaban todas las mañanas a toque de sirena y tras unos momentos acudían a formar para el desayuno. Alineados se dirigían al comedor y se sentaban a comer cada uno en su sitio. El de McQueen era el asiento más cercano a la puerta de la segunda sala de comedores.

Tras el refrigerio tenían unos momentos de libertad y nuevamente la campana les llamaba a formación para acudir al campo de ejercicios, un terreno vallado y altamente vigilado pero en el exterior del campo. Allí disfrutaban de un rato libre para dedicarse a pasear, pero en seguida volvía a sonar la sirena y debían volver al interior del castillo. Un nuevo rato libre y finalmente la llamada del toque de queda anunciando que era hora de irse a la cama.

En los momentos de libertad entre actividades McQueen podía moverse por el campo y realizar las actividades que deseara. Podría hacerlo también en las horas marcadas como de cumplimiento obligatorio, sin embargo, corría el riesgo de verse descubierto y conducido a una celda de castigo, donde su moral descendería peligrosamente.

El nivel de la moral queda reflejado en la bandera que aparece en el lado izquierdo del monitor. Esta enseña tendrá además color verde





cuando sigamos fielmente la rutina del campo, y se tornará de color rojo cuando nos alejemos de ésta.

#### AYUDAS PARA LA HUIDA

La situación de McQueen no era tan desesperada como pudiera pensarse. Existían varias bazas que jugaban en su favor.

En primer lugar la existencia en el subsuelo del castillo de una intrincada red de alcantarillas y pasadizos secretos en los que podía introducirse. Debía por lo tanto elaborar un plano detallado de las galerías, ya que en caso contrario corría el riesgo de extravariarse en el momento de la fuga.

Una de las entradas al laberinto estaba en su propio barracón, detrás de la estufa que había junto a su cama. Este pasadizo, como más tarde comprobaría, comunicaba directamente con el campo de ejercicios. Y no era la única.

En una de las habitaciones del ala norte del castillo, a la que se accedía por la puerta más

cercana a la valla del este, se encontraba otra entrada camuflada tras un baúl que podía arrastrarse con facilidad. Este nuevo pasadizo comunicaba con una trampilla en la tierra de nadie, entre las dos alambradas de la zona este, junto a la torreta.

Por otra parte el comité de fugas de la prisión había puesto a su disposición una serie de objetos que le serían de gran ayuda de cara a planear su fuga. Su fama de gran escapista le había precedido y todo eran facilidades.

Los objetos, según le indicaron, habían sido escondidos en diferentes lugares, por lo cual sería conveniente que durante unos días se dejara llevar por la rutina y fuera localizando estos escondites.

La lista de objetos era de lo más variopinta, dada la multiplicidad de planes posibles de fuga que podrían plantearse. Entre ellos se incluían:

— **LLAVES:** Existen tres llaves que sirven para abrir diferentes puertas. La primera a localizar se encuentra escondida junto al pilar izquierdo de la torreta de vigilancia de la esquina sur/este. Apenas se distingue por lo que para

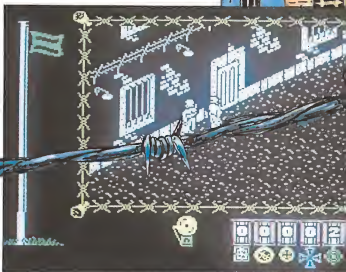
hacerse con ella es preciso actuar a tientas. Esta primera llave sirve para acceder a las herramientas, ya que permite abrir la puerta más cercana a la valla por el lado este. Al entrar existen dos puertas. En la del fondo se encuentran las herramientas. En la otra una de las entradas al pasadizo, camuflada tras un baúl.

Otra llave se localiza al ir a desayunar. Al entrar en el lado oeste camino de la comida, te introduces en la primera puerta a mano izquierda y allí está a simple vista. Esta segunda llave te permitirá acceder a las habitaciones de la zona norte, a través de la puerta que se encuentra a la derecha en el primer comedor.


La tercera llave se encuentra al final de este recorrido en la zona norte, junto con la documentación.

— **HERRAMIENTAS:** Sirven para abrir cualquier tipo de puerta, incluso las que poseen su correspondiente llave, aunque el tiempo necesario para hacerlo es mucho mayor en este caso, con el consiguiente riesgo de ser descubierto.

— **CAJA DE LA CRUZ ROJA:** Es uno de los elementos imprescindibles. En ella os irán apareciendo diferentes objetos como la bolsa, las tenazas o la brújula. Para haceros



TEO MEGICA



con ellos debéis primero coger la caja (disparo + arriba); acto seguido usarla (disparo + izquierda). Aparecerá así el objeto que os corresponda que podréis volver a coger. Lo primero en aparecer será la bolsa. Debéis llevarla a algún escondite seguro para que no os la quiten. Si lo hacen en el próximo envío de la Cruz Roja volverá a aparecer la bolsa. En segundo lugar aparecerán las tenazas y finalmente la brújula.

Estos tres elementos resultan imprescindibles en cualquier plan de fuga, si bien la bolsa puede ser sustituida por la documentación como veremos más adelante. También aparece el chocolate.

— **TENAZAS:** Resultan imprescindibles para cortar la valla de alambre que rodea el campo en todas direcciones.

— **BRUJULA:** Imprescindible en la fuga si no quieréis ser capturado totalmente perdido.

— **BOLSA:** En las fugas debéis llevar siempre la bolsa o la documentación y la brújula.

— **PALA:** Sirve para limpiar los túneles de escombros y derrumbes. Se encuentra en la sala del

baúl, junto a la de las herramientas.

— **LINTERNA:** Proporciona luz en los pasadizos. Sin ella es muy fácil perderse. El camino más corto para encontrarla es entrar en la zona norte por la puerta más cercana al oeste. En la primera habitación encontraréis la ropa. Entrando por la primera puerta a la derecha veréis la linterna.

— **ROPA:** Si cogéis la ropa y la utilizáis os veréis convertidos de repente en un soldado alemán. Os servirá para despistar a vuestros perseguidores, pero atención: Si os escapáis y uno de los objetos que cargáis es la ropa, seréis recapturados y fusilados por espionaje. Si la utilizáis junto con la documentación y os presentáis al guardián del portall del castillo (extremo oeste de la zona sur) es posible que éste os franquee la entrada. Es muy arriesgado pero en el riesgo está el placer.

— **DOCUMENTACION:** Lo mismo que la bolsa resulta de gran utilidad en las fugas si se acompaña de la brújula. Acompañando a la ropa os servirá para entrar por el portall.

El camino más corto para llegar hasta ella es a través de la puerta

central de la zona norte. Encontraréis primero una habitación vacía. En ella la puerta de la derecha os conducirá hasta la habitación en que se encuentra la documentación y una de las llaves.

— **VENENO:** Se trata de una botella marcada con la letra «P» (poison-veneno). Se utiliza para narcotizar a los perros. Debe utilizarse en compañía del chocolate —y el efecto narcótico será fulminante— o en compañía de la comida —con un efecto mucho menor—. Se encuentra con facilidad en el primer barracón de izquierda a derecha.

— **CHOCOLATE:** La tableta de chocolate aparece también en la caja de la Cruz Roja. Aparte del ya mencionado efecto narcótico sobre los perros, os servirá para sobornar a un soldado para que ocupe vuestro lugar en las revistas. Para hacerlo efectivo debéis acudir al tercer barracón, contando de izquierda a derecha. En la habitación de la estufa y acercándonos a ésta, usáis el chocolate. Aparecerá entonces un soldado similar a vosotros que aceptará el soborno. Esta operación también puede realizarse en la sala del baúl que oculta la entrada al pasadizo.

— **COMIDA:** Su única utilidad es un leve efecto narcótico sobre los perros si la utilizáis junto con el veneno. Se encuentra entrando por la puerta de la derecha del primero de los comedores.

— **RADIO:** No tiene ninguna utilidad salvo la de despistar al jugador. Se encuentra en la habitación siguiente a la comida.

Si cuando os capturan lle-





## OBJETOS QUE ENVÍA LA CRUZ ROJA...



váis encima algún objeto, éste os será confiscado. Por eso en caso de que vayáis a ser sorprendidos, lo mejor es deshacerlos de ellos. Para hacerlo deberéis pulsar disparo + abajo.

Como sólo es posible transportar dos objetos al unísono, los objetos que hayáis encontrado y que penséis utilizar con posterioridad deberéis esconderlos en algún lugar fuera de la vista de los guardias.

### PLAN DE FUGA

En la gran escapada cada jugador es quien organiza su plan de fuga. Los hay para todos los gustos. Como norma general hay que advertir, sin embargo, que sea cual sea el lugar por donde se realice la fuga, ésta sólo llegará a buen término si al hacerlo se hace llevando dos objetos. De no hacerlo así un letrero nos avisará de que efectivamente hemos conseguido escaparnos pero que hemos sido recapturados por.... y aquí avisará que nos faltaban do-

cumentos, que estábamos perdidos o que nos habían fusilado por espías.

Los objetos que invariablemente funcionan son la brújula y la bolsa, o la brújula y los documentos. Si se consigue huir portando estos elementos el éxito está asegurado.

El plan de fuga del capitán McQueen es uno de los que pueden realizarse, pero indudablemente existen muchas variantes.

En cualquiera de ellos es imprescindible dejar el juego a su aire —con el piloto automático por así decirlo— durante bastante rato, dado que la mayor parte de los objetos realmente útiles para una fuga aparecen dentro de la caja de la Cruz Roja y esto sólo ocurre cada cierto tiempo.

Eso sí, cada vez que la pantalla vi-se con «Red Cross Parcel» debéis acudir a la sala de los paquetes (puerta superior de la zona oeste) y recoger el objeto que haya dentro.

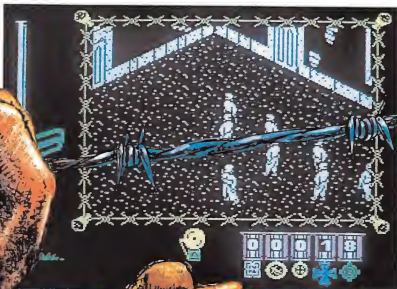
Una vez con él en vuestro poder debéis acudir al pasadizo camuflado tras la estufa de vuestro cuarto y dejarlo allí escondido. Estas operaciones deben realizarse en el tiempo libre entre una actividad y otra, tiempo que además debéis aprovechar para ir os familiarizando con el túnel que va desde vuestro cuarto al campo de ejercicios, ya que a través de él va a realizarse la fuga. Para ello, el primer objeto que debéis conseguir es la linterna.

Para conseguirla, tenéis primeramente que conseguir la llave que hay escondida al pie de la torreta de vigilancia.

Con ella, recoger las herramientas y con éstas abrir la puerta que os lleva a la linterna.

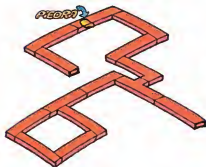
Aprovechad el viaje a por las herramientas y recoged la pala en la puerta de al lado, ya que también va a hacer falta.

El pasadizo, como podéis ver en el mapa, no es excesivamente complicado. El mayor problema es un derrumbe que lo bloquea ha-

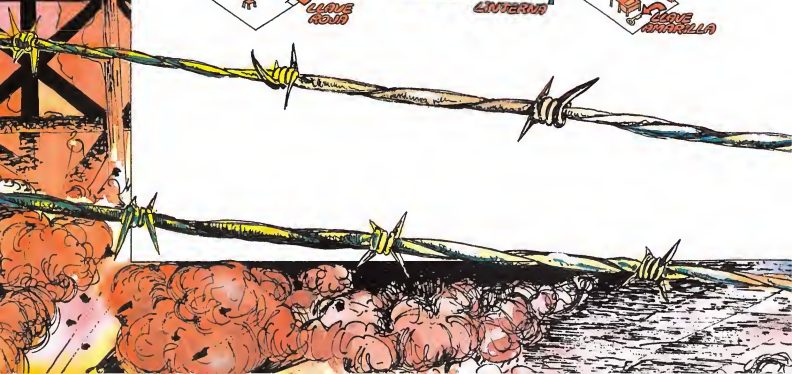
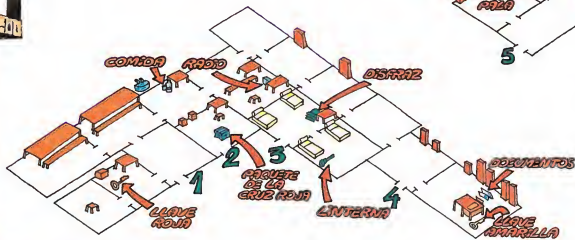
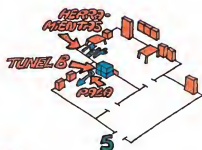
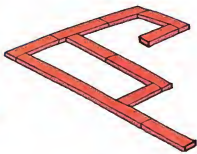


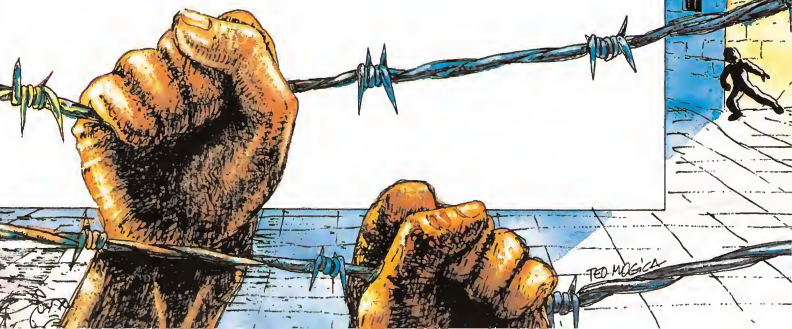
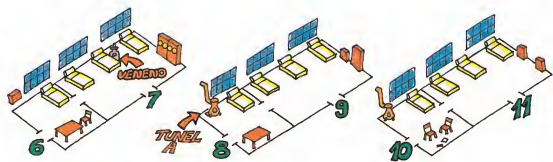
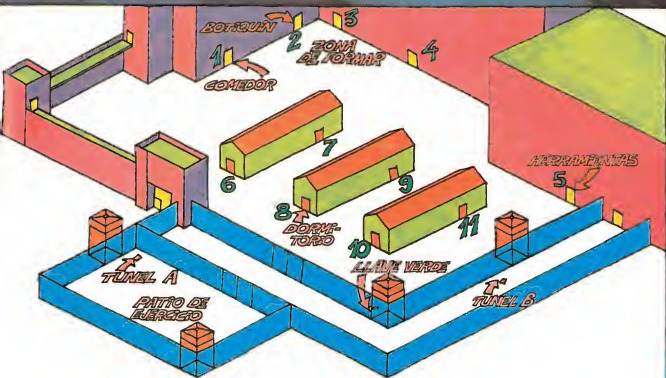
TED MUECA

TUNEL A



TUNEL B









SPECTRUM COMMODORE 64 AMSTRAD

P.V.P. 2.500 Ptas.

# BOBBY BEARING

EN  
CASTELLANO



Robertito Rodamiento se ha perdido en los Metaplanos, ayúdale a evitar los diabólicos Esferoides y a encontrar a sus hermanas y a su primo mayor.



Editado por DRO SOFT. Fundadores, 3 - 28028 Madrid. Telf. 259 44 11.



# ANTIRIAD

La Tierra ha sido de nuevo atacada, invadida y sometida por una raza alienígena; pero a los opresores no les queda mucho tiempo de felicidad, un resplandeciente héroe ha decidido ayudarles en la búsqueda del camino de vuelta a su planeta, ¿a que no adivinas quién va a colaborar con él?

**H**abía llegado el momento de la partida. La tribu en pleno se había reunido para despedirle y desearle suerte. Todos ellos parecían estar seguros de que volvería victorioso, incluso él lo había estado el día anterior; pero su última reunión con el Consejo de Ancianos le había llenado de dudas. La historia que le contaron, la misma que a ellos les había sido contada, era demasiado increíble para no ser cierta.

Según ellos, en un remoto pasado la Tierra estuvo poblada por tantos humanos que ni siquiera el anciano más sabio sería capaz de recordar los números necesarios para contarlos. Pero no sólo eran muchos, también eran poderosos, tanto que hubiesen podido destruir a los Amos sin apenas esfuerzo. En cambio, se destruyeron entre sí con armas atómicas, infinitamente más mortales que sus arcos y flechas. Casi arrasaron el planeta y únicamente algunos pudieron salvarse. El tiempo pasó, formaron tribus y empezaron a vivir de nuevo. Y entonces, aparecieron los Amos.

Una mañana llegaron del cielo cientos de naves que atacaron el poblado, eliminando cualquier intento de resistencia de forma mortal y sangrienta. Instalaron su cuartel general en la cima de la montaña próxima y cogieron a todos aquellos que podían trabajar, para explotar una mina situada cerca. Desde entonces, y periódicamente, realizaban incursiones para reemplazar a los que morían en las entrañas de la tierra. Pero los ancianos de la



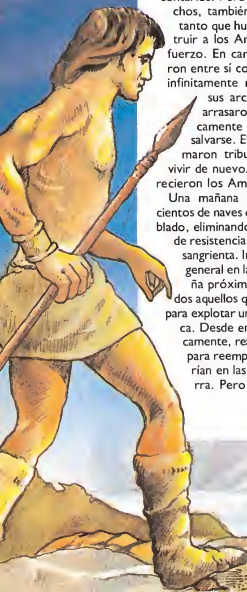
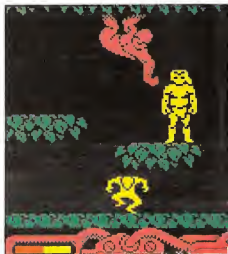
tribu no se sometieron y comenzaron a trazar un plan para acabar con el enemigo. El plan se basaba en un secreto sólo conocido por los componentes del consejo y que era transmitido verbalmente de generación en generación. Hablaba de la existencia de una armadura, la armadura sagrada de Antiriad, construida en la era atómica y que poseía extraordinarios poderes. Debía ser encontrada y usada para liberarse de los invasores. Era la única oportunidad de una especie condenada a la extinción.

## LA ARMADURA

La armadura y los componentes que la completaban estaban esparcidos por el bosque que cubría la base de la montaña donde habitaba el enemigo. Esta era una zona prohibida incluso antes de la llegada de los Amos: el grado de radiactividad era

demasiado alto para sobrevivir durante mucho tiempo, además estaba poblada por horribles seres, producto de las infinitas mutaciones, y por los no menos mortales guardianes mecánicos.

Thol se despidió por última vez de todos y comenzó el viaje hacia la inmensa montaña que sería su destino.



no. Tardó más de dos fases de Luna en alcanzarla. Finalmente llegó hasta su base, el bosque era oscuro y denso en él, incluso los árboles tenían una apariencia macabra.

Empezó armándose de una buena cantidad de piedras (era un excelente tirador) y dio comienzo a su búsqueda. Los ancianos no sabían mucho del funcionamiento de la armadura, pero un viejo y amarillento pergamino, que había pasado de mano en mano durante generaciones, daba algunas vagas indicaciones: primero debería encontrar y activar la armadura. Sin embargo, para volverla totalmente operativa tendría que conseguir los desplazadores de gravedad y el rayo pulsador.

Encontró la armadura, solitaria y magnífica, en unas ruinas. Se acercó cauteloso a ella y entró de frente. Sintió un pequeño pinchazo en la nuca y se activaron todos los sistemas. A duras penas, consiguió descifrar la utilidad de los indicadores más vitales: dos pequeñas barras en la parte izquierda indicaban el nivel de energía del traje y su propia fuerza, un display en el centro que proporcionaba todo tipo de mensajes y, a la derecha, una especie de anillo marcaba el índice de radiación del entorno. También descubrió que mientras permanecía dentro de ella recuperaba rápidamente las fuerzas. Pero de momento no hacía nada más, faltaban el rayo y los desplazadores.

Ya totalmente repuesto, volvió al bosque. Avanzaba silenciosamente,

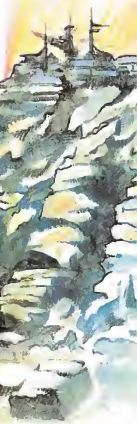


evaluando con infinita precaución el camino que seguiría en el instante siguiente, destruyendo con piedras a aquellos monstruos que le era imposible evitar, avanzando con la seguridad que le daban años de entrenamiento. Por fin llegó hasta los desplazadores de gravedad, los tomó y los llevó hasta la armadura. Los sistemas de detección del traje actuaron. Los desplazadores fueron identificados e integrados al sistema. La armadura ya podía desplazarse por el aire. La utilizó para alcanzar el rayo pulsador (aunque más de una vez tuvo que abandonarla e ir en busca de una de las células energéticas que suministraban energía al traje). Lo encontró protegido por un viejo robot incapaz de hacer otra cosa que disparar y pudo obtenerlo sin grandes pérdidas. Ya disponía de un sis-

tema de ataque mucho más efectivo que las piedras.

## LA VICTORIA

¿Y qué hacía a continuación? No podía sacar la armadura de las ruinas, todas las salidas estaban bloqueadas por una barrera infranqueable; sólo una, que se internaba en el interior de la montaña, permanecía libre. No había llegado hasta allí para abandonar al primer contratiempo, así que decidió explorar ese camino. Escogió la desviación de la derecha y llegó hasta otra barrera. Abandonó la



D'Angel 88



CÉLULA DE ENERGÍA



MINA DE IMPLOSIÓN



DESPLAZADORES DE GRAVEDAD



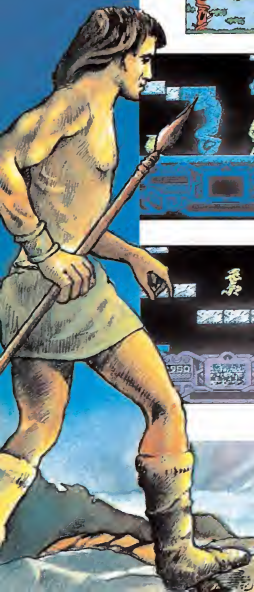
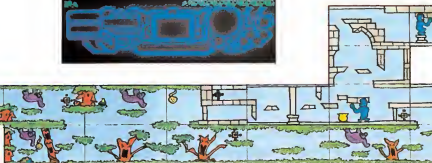
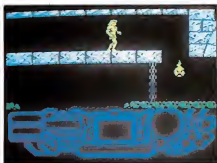
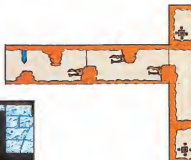
ANULADOR DE PARTÍCULAS



RAYO PULSADOR



ARMADURA



armadura y avanzó rápidamente (el anillo señalaba un alto grado de radiación). Detrás de una piedra encontró un objeto totalmente desconocido para él, lo tomó y volvió al traje. Este le informó que era una mina de implosión que podía estallar ante altos índices de radiactividad.

La guardó, podría ser útil más adelante, y continuó su búsqueda. De esta forma llegó hasta una zona en la que los sistemas de seguridad de la armadura le alertaron: la radiación era excesiva y el traje podía fallar. Retrocedió y encontró otro componente del traje: el anulador de partículas.

Volvió a la zona, esta vez bien equipado, y alcanzó una sala con aparatos demasiado nuevos para perte-

necer a la época del traje. Eran de los Amos.

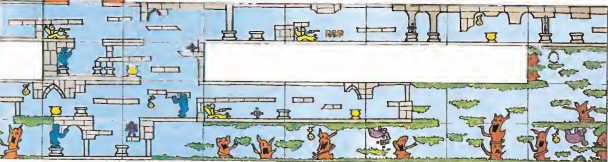
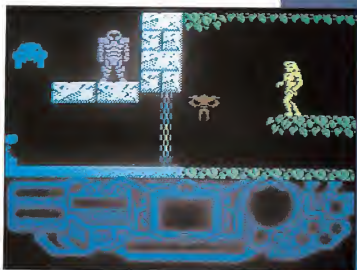
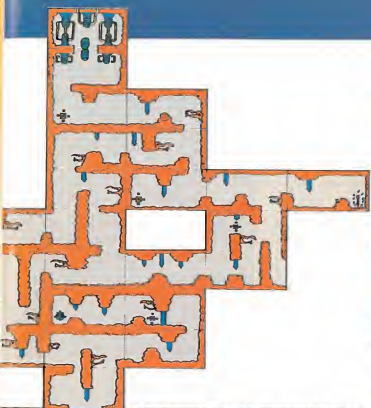
El circuito de análisis le informó que se trataba de un sistema atómico de producción de energía. Recordó la vieja leyenda y decidió que era un lugar estupendo donde colocar la mina, así que posó la armadura sobre el módulo central y ordenó al traje activar la bomba.

La pantalla inició la cuenta atrás. Los segundos se sucedían interminablemente. Y entonces estalló. La explosión le sacudió, pero el traje aguantó hasta el final.

Cuando consiguió volver a ver algo descubrió que la mitad superior de la montaña había desaparecido, y con ella los Amos.

Eran de nuevo libres. ¿Pero durante cuánto tiempo?





### LISTADO 1

```

10 AEM CARGADOR DEL ANTIRAD
20 PAPER 0 INK 0 BORDA 0 C
LENA 24990 LOAD ""CODE 65000: P
DRE 23660 0
30 LET AS="ACTIVA DESPLAZADA
ES" DO SUB 100: IF A THEN POKE
65040,0
40 LET AS="ACTIVA RAYO PULSAD
O" DO SUB 100: IF A THEN POKE
65045,0
50 LET AS="ENERGIA ILTRADA"
60 SUB 100 IF A THEN POKE 6504
0,201
60 LET I=USA 65000
70 LET AS=USA INPUT "" P
RIN R1 PAPER 1:AT 1:0:TAB 132-
LEN AS:O:AS
80 LD LET AS=INKEYS IF K<C>"S" A
N K<C>"N" THEN GO TO 110
120 IF INKEYS:"" THEN GO TO 10
0
130 BEEP .1:20 LET RAS="N": A
ETURN
9999 SAVE "L ANTIRAD" LINE 0
    
```



### LISTADO 2

#### LINEA DATOS CONTROL

```

1 310000210040545D1336 096
0 0001FF1AE080C055FCD 1306
0 27ED00110C1100C13E 1109
4 FFCD30FE2120082E53E 10 1326
6 270C132D10C13580053E 09 01326
0 01326FDC021484F4C4 001 2
0 2CD0FF11003AF1083E 02 01
0 FFDD21000011FF0F3714 071
0 0015F30E03C0C6C05FC0 1059
    
```

DUMP: 65.000  
N.º BYTES: 90



# FIRELORD

En plena Edad Media, la olvidada tierra de Torot se encuentra atemorizada por el cruel dominio de una perversa reina. Fantasmales apariciones, infernales bolas de fuego, indescriptibles seres no imaginados por las mentes más delirantes, recorren los tenebrosos y laberínticos senderos que la cruzan. Pero eso se va a acabar.

**E**n efecto, sir Galaheart, el cuarto caballero de la mesa triangular, se va a ocupar personalmente del asunto. Abandonará la placentera vida de la corte y, con su destreza habitual, solucionará el asunto.

El caballero se había presentado voluntario cuando el depuesto rey se lo pidió (más tarde juraría por el honor de su perro que la presencia del encapuchado amigo del rey, quien con obsesiva eficiencia afilaba un hacha enorme, no había influido lo más mínimo en su decisión). Y no es que anteriormente los otros tres caballeros se hubiesen negado de una forma cortante a ir, por supuesto que no. Fue una mera coincidencia.

Esa mañana se habían reunido todos y corrió ya la cuarta proposición de duelo cuando sir Galaheart, harto de estar de pie, tuvo que ausentarse por motivos biológicos.

Durante ese corto período, sus tres compañeros fueron alertados por un siervo que se dirigía hacia allí. Rápidamente pidieron la excusa y emprendieron un viaje con destino indefinido.

Obviamente, sir Galaheart se hizo cargo de la misión.

## LA MISION

Nuestro caballero tenía una idea muy vaga de la situación, así que fue en busca de información. La consiguió de boca del dueño de una oscura y deprimente taberna, he aquí lo que sacó en claro: hacía mucho tiempo, en la tierra de Torot crecían las flores, los pájaros cantaban y todos los aldeanos vivían felices y contentos. Pero entonces, la reina malvada llegó y con malas artes le robó la Piedra de Fuego al dragón Clipeerin. El dragón quedó totalmente abatido y, después de elevar una queja formal al rey, se encerró en su cueva. Desde entonces se ha tenido que conformar con las doscientas cajas de puros que le dieron como indemnización. Mientras tanto, la malvada reina se iba adueñando de Torot usando los poderes de la piedra. Exilió al rey y a su corte, y empezó a amenazar al pueblo, obligándoles a pagar elevados diezmos.

Sir Galaheart y su bolsillo se enteraron de la historia, pero seguían sin saber lo que hacer. Entonces una rana que había estado bebiendo en silencio en una mesa vecina acudió en su ayuda. El caballero descubrió que se trataba en realidad de un caballo que había sido embrujado por un detes-



table hechicero. También se enteró de lo duro que era la vida de una rana y de lo lista que se estaban volviendo las moscas. Finalmente, consiguió algo realmente útil: la malvada reina tenía una curiosa manía, le horrorizaba envejecer. Así que cuando se enteró de que existía un hechizo para la eterna juventud se lanzó a una búsqueda infructuosa. Ahora era capaz de hacer cualquier cosa por quien le llevara los cuatro ingredientes del hechizo.

Toda esta información empezó a animar al forzado héroe, pero no durante mucho tiempo. La rana exigió su recompensa. Ella miró con repugnancia y se negó. Ella insistió y le amenazó con ponerse a croar y denunciarle a la sociedad protectora de embrujados. Finalmente él cedió. Un instante después en la maloliente taberna sólo se encontraba, el dueño, una armadura vacía y un caballo. Sir Galaheart apareció, indefenso y desarmado, en mitad de la tierra gobernada por la reina.

## LA SOLUCION

Tras esta breve introducción pasamos a darte la acostumbrada solución al juego. Tu primer objetivo ha de ser armarte. Mueve a sir Galaheart hacia arriba y sigue desplazándote a la izquierda, en alguna de las pantallas siguientes hallarás un cristal mágico.


















El cristal, además de poder utilizarlo para destruir al enemigo, te será útil para comerciar con los habitantes de Torot. Usa el mapa para llegar hasta la casa de la bruja (casi en A4) y roba dos escobas. Ya tienes el material base para empezar la búsqueda de los cuatro componentes del hechizo de la eterna juventud.

No te podemos detallar la secuencia exacta de acciones a seguir porque las condiciones del juego varían en cada partida, pero sí te daremos una idea general de cómo hacerlo.

Primero deberás conseguir información de quién tiene cada uno de los ingredientes del hechizo y a cambio de qué lo dará. Esta información la suministra el mago de B6, los sabios de F14 y G32 y el obispo de G24. Por ejemplo, el mago de B6 te puede decir que el sombrero lo tiene el obispo y que te lo cambia por una escoba. Como ya tienes una escoba sólo tienes que ir hasta el obispo, ofrécesela y recoger el sombrero. Si no tienes el objeto necesario deberás ir a por él, para buscarlo usa la tabla de ventas. El personaje que te lo cambiará también debe estar en esta tabla. Así, el obispo al que tienes que acudir es el de C11, que está en la tabla, y no al de G24. Si en la tabla hubiese más de uno del mismo tipo (caballero o ermitaño) tendrás que tantear yendo a cualquiera de ellos. Otro ejemplo: el sabio de F14 te dice que la estatuita está en poder del guardián de un portal. Hay tres portales, simbolizados por una reja, pero al que tienes que ir es al de H16, que es el único que aparece en la tabla.

Este proceso tienes que repetirlo cuatro veces. Cada vez que consigas un componente del hechizo guárdalo en una de las casas destinadas a ello (ver la tabla de habitaciones especiales), preferentemente en la que hay en E16. Cuando tengas los cuatro ve hasta la reina (B16) y ofréceselos.

LUGARES MAGICOS	
A8	 
A15	 
B3	 
C24	 
D23	 
F13	 
H30	 
I19	 
I26	 
L28	 
M23	 
N8	 
O9	 
O28	 

VENDE E INTERCAMBIAN	
	BRUJA-A4
	MAGO-M6
	MAGISTRADO-O6
	ERMITAÑO-07
	ERMITAÑO-A23
	CABALLERO-E9
	CABALLERO-K29
	SABIO-F14
	OBISPO-C11
	GUARDIAN PORTAL-H16
	CAMPESINO-M28
	PRINCESA-B15
	DRAGON-P28

ESPECIALES	
	PARA GUARDAR OBJETOS-I11
	PARA GUARDAR OBJETOS-II1
	PARA GUARDAR OBJETOS-III1
	INFORMACION OBISPO-G24
	INFORMACION SABIO-G32
	INFORMACION SABIO-F14
	INFORMACION HECHICERO-B6
	REINA-B16



## LOS CUATRO COMPONENTES DEL HECHIZO DE LA ETERNA JUVENTUD

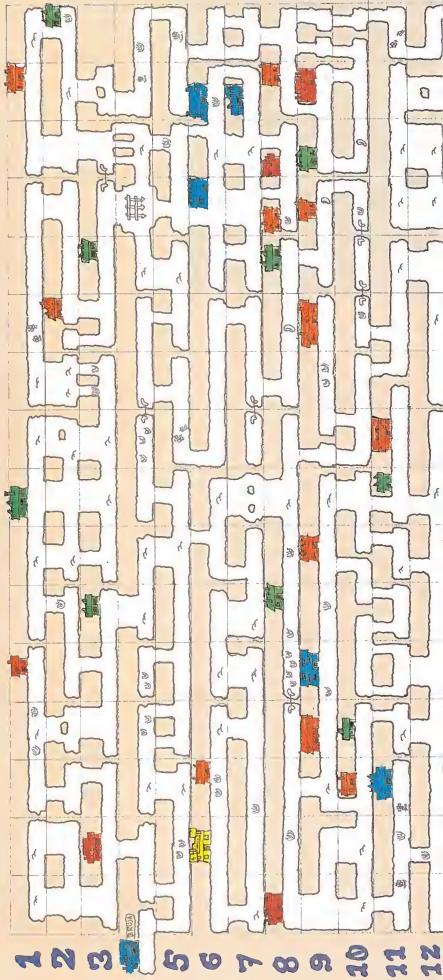


### CODIGOS DE COLOR

Amarillo: Información  
Azul: Venta de objetos  
Rojo: Lugares mágicos  
Verde: Teletransporte

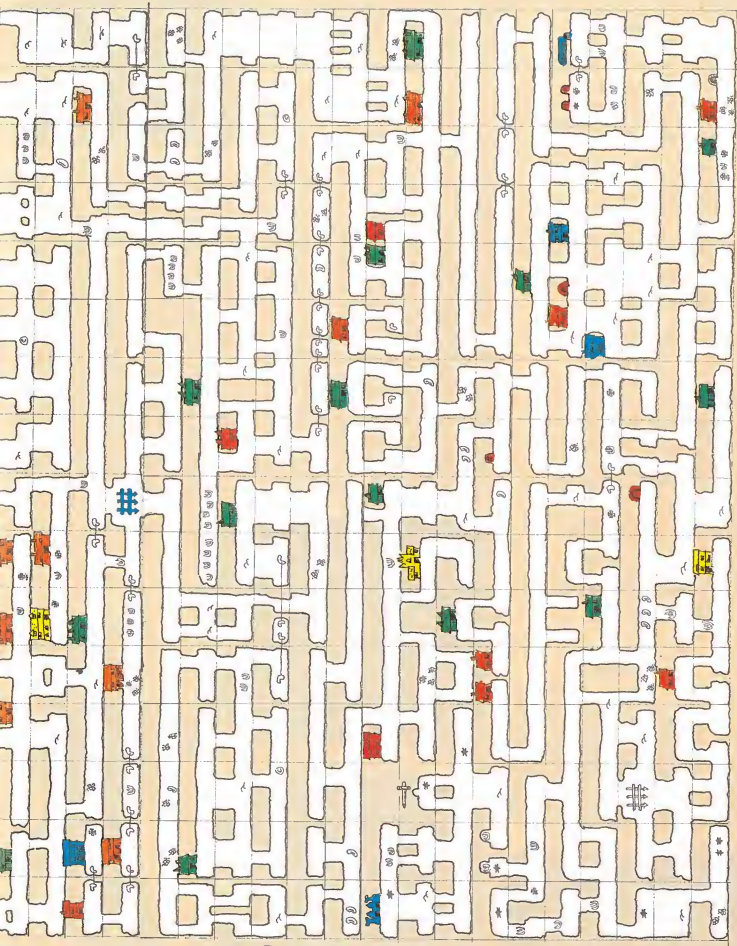
# FIRELORD

A B C D E F G H I J K L M N O P



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12





13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32

## CARGADOR

1. Tecléa el listado 1 y grábalo en cinta con RUN 9999.

2. Con el cargador universal de código máquina sitúa el código objeto del listado 2 a partir de la dirección 40000 y sávalo después del programa Basic. El número de bytes es 147.

Responde a las preguntas pulsando <S> O <N>. Puedes elegir entre:

- No morir robando. Aunque seas condenado a muerte no perderás vidas.
- Fuego constante. Podrás disparar en todo momento, incluso si no tienes un cristal.
- E.C. Ilimitada. Energía para comerciar ilimitada.
- Inmune a las llamas.

## SPECTRUM LISTADO 1

1 REH CARGADOR DEL FIRELORD

```

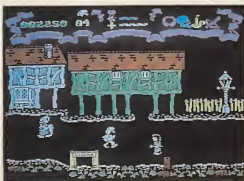
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR: L00D "CODE 23286: POKE 2
3650,0
30 LET AS="NO PERDER ENERGIA":
60 SUB 100: IF A THEN POKE 2343
6,201
40 LET AS="NO MORIR POR ROBAR":
60 SUB 100: IF A THEN POKE 23
425,0
50 LET AS="FUEGO CONSTANTE":
60 SUB 100: IF A THEN POKE 23426,
0
60 LET AS="E.C. ILIMITADA":
60 LET AS="E.C. ILIMITADA":
70 LET AS="INMUNE A LAS LLAMAS":
60 SUB 100: IF A THEN POKE 23
419,0
90 INPUT "": PRINT 1: PAPER 2
: INK 7: FLASH 1: BRIGHT 1: INT
RODUCE EL FIRELORD ORIGINAL "
```

```

90 LET I=USR 23206
100 INPUT "": LET AS=AS+"?": P
RINT 1: PAPER 1: AT 1,0: TAB (32-
LEN AS)/2: AS:
110 LET K$=INKEY$: IF K$=""$ "A
NO $<": THEN GO TO 110
120 IF INKEY$("") THEN GO TO 12
0
130 BEEP .1,20: LET A=K$+"N": R
ETURN
9999 SAVE "MICRO-FIRE" LINE 10
```

## LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31005CDD210040111100	493
2	AF370D56A52A0B40171D	735
3	02A7ED5220E9DD210BDE	1240
4	3EFF37CD560521000022	735
5	2D0F221FDF3E093290DF	1238
6	320BDF001001BCDE8DE	1214
7	DD21004011001BCD15DF	811
8	DD210000110001CD6ADF	806
9	DD21005C110003CD6ADF	1026
10	DD210000110001CD6ADF	806
11	DD210000110020CD6ADF	1061
12	CD75B214F6F09DF3	1261
13	3A320399AF6F26C332AA	1003
14	963206963206962269C	1135
15	32A2973211AAC9000000	610



Te los cambiará por la Piedra de Fuego. Cógela y llévasela al dragón (P28). La única forma de llegar a su cueva es a través del lugar mágico que hay en 028 (ver tabla de lugares mágicos).

## CONSEJOS VARIOS

— Asegúrate de llevar siempre un objeto que no sea el cristal (hay unos seres que te roban los cristales y puedes llegar al momento en que no tengas nada con lo que comerciar). Lo ideal sería llevar tres (incluido el cristal), pues en algunos lugares necesitarás ofrecer al menos tres objetos; por ejemplo, al obispo de G24.

— Utiliza los lugares mágicos para moverte por Torot. En el mapa se encuentran marcados en rojo. Las casas en las que puedes encontrar el teletransporte para llegar hasta ellos están en verde.

— Normalmente tendrás que robar los objetos, para ello actúa como sigue: espera a que el dueño de la casa permanezca mirando hacia la izquierda durante algunos segundos y en cuanto se vuelva selecciona la mano, el tipo de servicio que necesitas, los objetos que tú ofreces y el objeto que él te da a cambio. Todo ello rápidamente. De esta forma obtendrás lo que quieras sin pagar por ello. Pero robar está penado por la ley y si eres cogido con las manos en la masa puedes llegar a perder hasta tres vidas. El único lugar donde puedes robar, sin

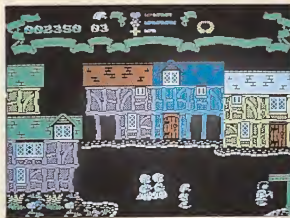
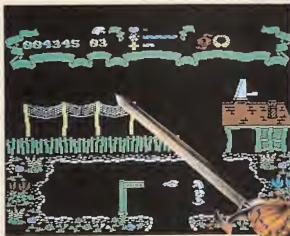


temor a ser denunciado es en la residencia de la princesa Eleonor (B15).

— Algunos de los caminos están bloqueados por llamas de hielo. Para atravesarlos es indispensable que te encuentres debajo de ellas. Si es así, necesitas situarte en su mitad exacta, alejarte lo más posible y lanzarte sobre ellas. En cuanto se produzca el choque retrocede pero empezarán a arder y serán mortales. Espera hasta que se apaguen para cruzar. Este sistema es igualmente válido para las rejas que bloquean el paso a ciertos lugares.

— Las cruces que hay en algunas pantallas sirven para hacer que las bolas de fuego, que encontrarás en otra pantalla cercana, ardan de forma irregular, permitiéndote cruzarlas cuando están apagadas. Para que funcionen es necesario pasar por debajo de ellas.

Y esto es todo, tú, con imaginación y ganas de pasar un buen rato, debes poner el resto. Buen juego y suerte.





# TOMAHAWK

SOLO PARA  
PILOTOS DE  
COMBATE.



DIGITAL  
INTEGRATION



elite

Spectrum  
Commodore  
Amstrad  
Amstrad Disk

A LA VENTA EN  
TODAS LAS BOUTIQUES

# 1942

Galerías  
Preciados

GALERÍAS  
Marcando estilo.



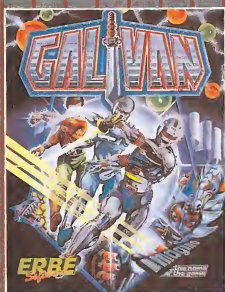
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION  
Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid  
Tel. 459 30 04 Telex 22690 ZAFIR E

Editado, fabricado y distribuido en España  
bajo la garantía Zafiro. Todos los derechos  
reservados.

# GRANDES J

ocean

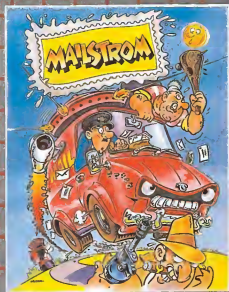
## PARA LOS QUE BUSCAN



GALVAN



MAG MAX



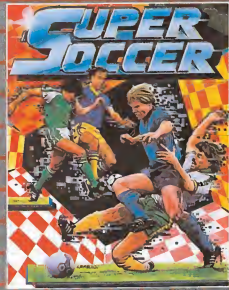
MAILSTROM



HIGHLANDER



T.S.M. III

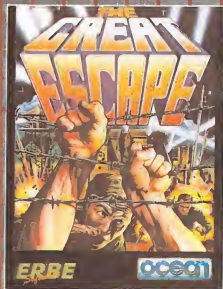


SUPER-SOCCER

# JUEGOS DE



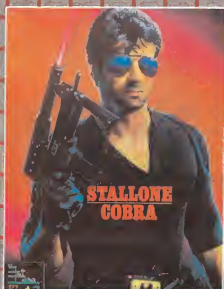
# Y EMOCIONES FUERTES



GREAT ESCAPE



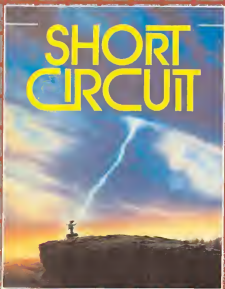
TOP-GUN



COBRA



NIGHTMARE RALLY



SHORT CIRCUIT

**ERBE**  
*Software*

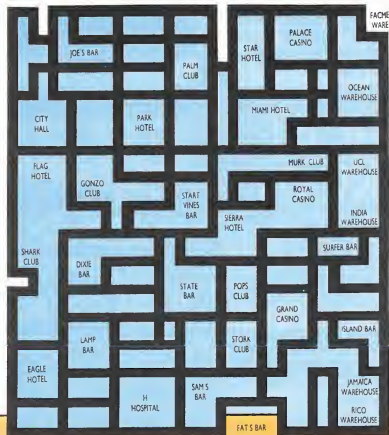
**DISTRIBUIDOR  
EXCLUSIVO  
PARA ESPAÑA**

C/ STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID,  
TFNO. (91) 447 84 10  
DELEGACION BARCELONA,  
AVDA. MISTRAL, N.º 10. TFNO. (93) 432 07 81

## MIAMI VICE

AMSTRAD

Crockett y Tubbs montados en su flamante bólido, han comenzado su ronda nocturna por la ciudad. Un íntimo colaborador, un soplon mejor dicho, les ha dado una interesante información: es muy probable que el jueves llegue un alijo de drogas valorado en un millón de dólares. Ahora sólo tienen que comprobarlo, encontrar pruebas, capturar a los malhechores y acabar con el promotor del invento, el respetable señor J. La tarea no será fácil, pero saben por dónde empezar: visitarán cada local y capturarán vivos a los sospechosos, sólo ellos podrán darles la información que necesitan, el modo de obtenerla es otra cuestión. Sólo dos superpolicías pueden desmontar esta peligrosa organización.



```

18 HIDE 1:MEMORY &39AE:LOAD"MIAMI VICE":
POKE &39E4,&C3:POKE &39E5,0:POKE &39E6,&
&B:
28 sum=0:RESTORE 58:FOR i=6A000 TO 6A70A
:READ a$:a$="0":a$:a$:VAL(a$):sum=sum+a$:P
ONE i,a:NEXT:i$F sum<12881 THEN PRINT"Er
ror en datos.":END
38 HIDE 2:INPUT"Imaune a todo: ",a$:a$=
UPPER(a$):IF a$("&S" AND a$("&M" THEN 3
9 ELSE IF a$="0" THEN POKE 0,1
40 CALL &39AF
50 DATA 0D,4B,4B,6,FF,3A,46,8B,4B,FE,3D,
2B,3,5,1B,FS,5,5,70,32,3E,4B,CD,2E,4B,2
1,6B,4B,11,64,8,1,9C,8,ED,8B,11,64,8,ED,
53,2B,8D,C3,BF,8C,21,41,4B,E5,33,33,21,4
6,8B,11,46,8B,1,32,2,3E,9A,ED,4F,ED,5F,4
E,77,ED,4B,8B,3B,3B,EB,21,5E,4B,E5,33,33
,21,4B,8,11,0
60 DATA 8B,1,32,2,3E,8B,ED,4F,ED,5F,AE,7
7,ED,4B,EB,3B,3B,EB,3A,8,8,87,CA,8,1,AF,
67,6F,32,F8,6,22,F1,6,C3,8,1
    
```

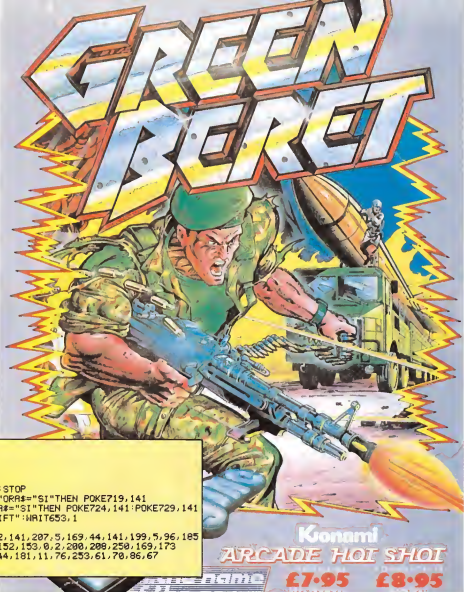
INMUNE A TODO  
POKE &6F0,0  
POKE &6F1,0  
POKE &6F2,0

COMMODORE

# GREEN BERET

Cuando el coronel Mac Lauphin encomendó la misión de infiltrarse en la principal base de misiles del enemigo con la sana intención de encontrar un campo de prisioneros, tras asaltar la base de submarinos; cuando encomendó, decíamos, esta ardua tarea a un conocido boina verde, no podía ni imaginarse en el lío en que iba a meter a uno de sus más fieles colaboradores.

El era consciente de que la misión no iba a resultar fácil, pero previamente había puesto en antecedentes al fiel suicida: sólo podría disponer de un cuchillo de asalto y de lo que buenamente encontrase por allí. ¡Todavía hay ilusos que confían en los héroes! Si estáis interesados en profundizar en este programa os remitimos al número 14 de MICROMANIA.



```

10 REM ** CARGADOR GREEN BERET
12 REM ** POR F. V. C.
20 FORT=0T098:REAR:POKE679+T,R:S=S+A:NEXT
30 IFSC=6625THENPRINT"ERROR EN LOS DATA!!":STOP
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":R:IFR="S"ORR="SI"THEN POKE719,141
50 INPUT"INMORTALIDAD (S/N)":R:IFR="S"ORR="SI"THEN POKE724,141:POKE729,141
55 PRINT"COLOCA EL GREEN BERET Y PULSA SHIFT":WRITE53,1
60 POKE816,167:POKE17,2:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,186,141,205,5,169,2,141,207,5,169,44,141,199,5,96,185
110 DATA 2,2,153,2,0,200,208,247,76,198,0,152,153,0,2,200,209,250,169,173
120 DATA 44,53,21,169,96,44,119,60,169,96,44,181,11,76,253,61,70,86,67
    
```

# COMANDO

Nuestro héroe, de corta estatura y más bien rechonchete —bastante diferente, por cierto, de un personaje de idéntico nombre que aparecía en el cine—, se encontró armado hasta los dientes frente al cuartel enemigo. La úni-

ca solución que conocía, más bien, la única que le habían enseñado, pues no tenía la sana costumbre de pensar por sí mismo, fue la que puso en práctica: disparar y dis-

parar como loco granadas. El resto de la aventura lo encontraréis en el número 11 de MICROMANIA.



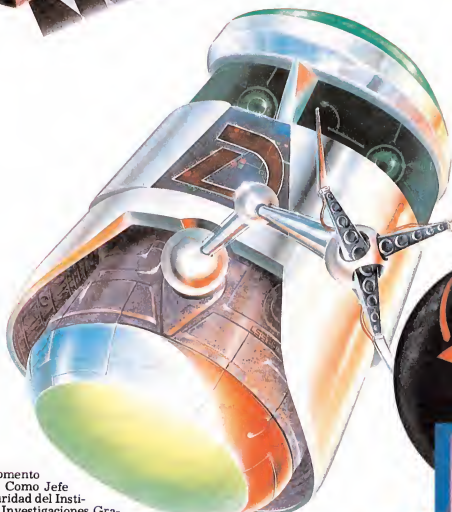
```

10 REM ** CARGADOR COMMANDO
12 REM ** PARÁ PARA MICROMANIA
20 FORT=98T0388:REAR:POKE7,R:S=S+A:NEXT
30 IFSC=9951THENPRINT"ERROR EN LOS DATA 1!":STOP
40 INPUT"VIDAS ILIMITADAS (S/N)":R:IFR="S"ORR="SI"THEN POKE359,44:00T070
50 INPUT"VIDAS Y GRANADAS INICIALES (1-99)":N
60 INPUT"VIDAS Y GRANADAS INICIALES (N/10)":N
62 POKE364,16:INT(N/10)+N-10:INT(N/10)
70 INPUT"INICIA A LAS COLISIONES (S/N)":R:IFR="S"ORR="SI"THEN POKE379,0
74 INPUT"...COM RUISE DE COLISION (S/N)":R:IFR="S"ORR="SI"THEN POKE374,0
76 IFAC="N"THENPOKE369,44
78 IFAC="N"THENPOKE369,44
80 INPUT"GRANADAS ILIMITADAS (S/N)":R:IFR="S"ORR="SI"THEN POKE379,0
88 PRINT"COLOCA COMMANDO EN EL CASSETTE Y PULSA SHIFT"
90 WRITE53,1:POKE816,60:POKE817,141:0,5,216,89,96,120,248,173,0,5,56
95 WRITE53,1:POKE816,60:POKE817,141:0,5,216,89,96,120,248,173,0,5,56
100 DATA120,248,173,0,5,24,105,1,141,0,5,216,89,96,120,248,173,0,5,56
110 DATA233,1,141,0,5,216,89,96,120,248,173,0,5,216,89,96,120,248,173,0,5,56
120 DATA244,3,184,96,169,32,141,150,9,141,129,19,169,46,141,151,9,169,32,141
130 DATA130,19,169,1,141,152,9,141,131,19,169,32,141,150,9,169,5,141,177,8
140 DATA169,32,141,25,9,169,1,141,87,16,169,1,141,39,57,76,132,255,70,86,67
    
```

SPECTRUM - COMMODORE - AMSTRAD

# DEACTIVATORS

Instrucciones y Pantallas en  
**CASTELLANO**



¡Mal momento amigos! Como Jefe de Seguridad del Instituto de Investigaciones Gravitacionales, estaba tranquilamente apoltronado en mi despacho cuando mi "teléfono caliente" sonó. Un grupo de saboteadores fanáticos se ha infiltrado en el Instituto y ha plantado numerosas bombas de relojería y ADEMÁS ha reprogramado mis robots guardianes para darme el susto de mi vida.

Bien, ¡esto es todo! He tenido que llamar a mis fuerzas de élite, los Androides Desactivadores, para limpiar los cinco laboratorios y deshacerse de los desapacibles guardianes tontos. Por supuesto que no es tan fácil moverse por entre habitaciones cuyos suelos sean techos y los techos puedan ser paredes. Si los DEACTIVATORS pueden arrojar todas las bombas fuera del Centro antes de que todos desafíemos las leyes de la gravedad, es posible que pueda continuar mi siesta.



Editado por DRO SOFT  
Fundadores, 3 28028 MADRID  
Tlf. 255 45 0009





# THEY \$TOLE A MILLION



## "Planea el Atraco del Siglo"

EN CASTELLANO

SPECTRUM    COMMODORE 64    AMSTRAD  
P.V.P. 2.500 Ptas.

Editado por DRO SOFT. Fundadores. 3 - 28028 Madrid. Telf. 255 45 00/09



# THE INFILTRATOR

El capitán Jimbo Baby, conocido en los ambientes oficiales como Infiltrator, se va a enfrentar a la más difícil misión de cuantas han colmado de gloria su larga carrera.

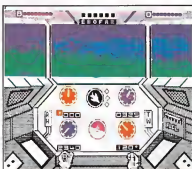
Jimbo contempló con cierto asombro el mensaje calificado como alto secreto que tenía ante sus ojos. El mensaje dejaba entrever la gran preocupación del general Bunson. ¿Qué extraño?, —se interrogó Jimbo— el general no suele perder la cabeza.

El asunto parecía grave. El capitán Jimbo Baby se dirigió presuroso al lugar donde, según señalaba el mensaje, se encontraba su principal herramienta de trabajo: el helicóptero Super Gizmo 8. Para que os hagáis una idea de la cara de nuestro enviado especial al ver el artefacto, sólo os puedo decir que el invento contaba, entre otras muchas cosas, con turbo, computador, misiles térmicos, dispersador, radar y un etcétera muy largo con todo lo que acostumbra a llevar semejantes aparatos de ataque.

Jimbo, tan contento como niño con zapatos nuevos, subió en su nuevo compañero; la tarea no parecía fácil; como él mismo reconoció algún tiempo después, el manejo del helicóptero no era cosa que se aprendiese en un ratito.

En su Super Gizmo encontró, eso sí, muy detallado, el contenido exacto de su misión. En principio, eso estaba muy claro: liberar al mundo de la amenaza de destrucción que pesaba sobre las cabezas de los inocentes humanos. El líder loco había sido el causante de todo este lío.

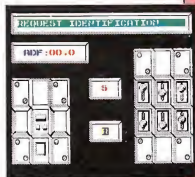
**INVULNERABLE AL CHOQUE EN TIERRA**  
Poke 40.327 201  
**DESPEGUE RÁPIDO**  
Poke 36.398 201  
**ELIMINAR EL TURBO**  
Poke 37.334 201  
**PRESENTA MENUS SIN BORRAR PANTALLA**  
Poke 36.925 201



Jimbo tenía instrucciones precisas sobre el modo de resolver paso a paso su misión. Primero debía llegar a la base enemiga para fotografiar los documentos y los planes de guerra secretos del malvado.

Para ello, Jimbo no podía olvidar que no estaría solo en la misión, aviones amigos se cruzarían en su camino; no debía pues disparar como loco a todos los que se le cruzaran, era mucho más prudente pedir su código de identificación, eso aclararía bastante la situación. El Super Gizmo podía alcanzar una velocidad máxima de 450 nudos, Jimbo fue sabiamente aconsejado: usa el turbo todo el tiempo, aunque evita que se sobrecaliente, el resultado puede ser fatal.

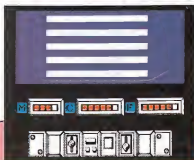
El general Bunson, que estaba en todo, no olvidó advertir a Jimbo que debía superar siempre los 200 pies de altura, porque si no los radares enemigos detectarían su presencia.



Una vez que Jimbo llegue a la base enemiga contará con la ayuda de varios objetos: gas, granadas, explosivos, cámara de fotos y algunos más. Una vez dentro debe robar un uniforme enemigo para iniciar la operación camuflaje. De este modo podrá buscar los documentos sin ser reconocido. Una pequeña ayuda: debes tener cuidado en las habitaciones.

Nuestro héroe podrá hacerse invisible tomando una píldora del laboratorio. La segunda parte de la misión consistirá en escapar de allí: podrá, aprovechándose de su invisibilidad, emplear contra sus enemigos el gas y las granadas. Es importante que recuerdes activar el detector de minas, te evitará meter la pata.

La tercera parte de la misión será algo más fácil y encontrará pistas por el camino. Cuando salgas emplea tu última bomba, reservada para los momentos especiales, para despejar el camino. Suerte, todo es posible para un hombre acostumbrado a enfrentarse a grandes peligros como tú. La salvación del mundo depende sólo de ti, capitán Jimbo Baby.



# ¡¡Arrastre una rodilla por el asfalto!!

## Aguante el arranque de la carrera a 180 km/h., sin que le rechinen los dientes.

Hay dos pilotos junto a usted. Uno viene por detrás y el otro a la altura de su codo. El ruido de las motos es ensordecedor.

El viento golpea su casco; su adrenalina está subiendo como la espuma.

Tumba su moto hacia la derecha... y ha sido golpeado, está volando y dando tumbos junto con la moto.

Aparte sus ojos de la carretera una milésima de segundo y acabará en la cuneta.

Todo está borroso; no hay tiempo para pensar. La próxima curva acaba en un precipicio y es muy cerrada; los



neumáticos de la moto que le precede, hacen saltar grava sobre su... su...

Se oye un teléfono ¿un teléfono? ¡Hey!! espere un momento. Esto no es una moto, es una silla. Ahora todo vuelve a la realidad.

Sí, usted está en casa, la pizza está aquí, el ordenador está conectado. Parece, que al final va a ser otra apacible noche después de todo.

Si Super-Cycle fuera un poco más realista, usted necesitaría un seguro para conducirlo.



C-64/128



Editado y distribuido bajo licencia por:

Santa Cruz de Marcenado, 31 - 28015 Madrid  
Telf. 241 10 63

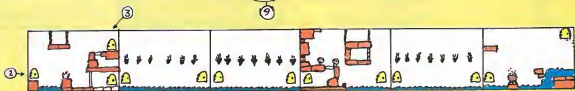
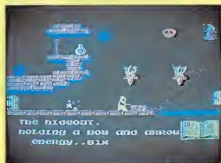
Las pantallas corresponden a la versión C/64/128.  
© Epyx Inc.

# SORCERY

MSX

**E**n un lugar secreto en los confines del mundo está a punto de comenzar la reunión anual de hechiceros, pero... Algo extraño está ocurriendo en ese apartado lugar. El Nigromante ha raptado a todos los hechiceros para encerrarlos en los oscuros y siniestros calabozos que se encuentran en sus desconocidos dominios. Sólo uno de ellos ha escapado de las malvadas artes del dañino brujo. Nuestra misión consistirá en liberar a los prisioneros para que puedan celebrar su simposio anual. Podremos utilizar para llevar a buen tér-

mino la misión los objetos que se hallan repartidos por todo el laberinto. Hemos de evitar, en lo posible, ser tocados por los esbirros del Nigromante representados por calaveras y fantasmas; sobre todo, ten cuidado con caer al agua, morirías inevitablemente. Muchas de las pantallas nos hacen difícil el acceso al existir muros y columnas extrañas, pero no os desaniméis, investigando y con un poco de paciencia lograremos encontrar pasajes secretos en los que no necesitaremos la ayuda de ningún objeto.



## LOS OBJETOS

No todos los objetos que se encuentran en el juego tienen una utilidad práctica; hemos de tener en cuenta que solamente podremos transportar un objeto; si cogemos otro éste se cambiará por el que llevábamos antes.

Para eliminar enemigos rápidamente debemos coger los polvos mágicos que se encuentran diseminados en algunas de las pantallas.

Con ayuda de bolsas de dinero, pergaminos, flores de lys, llaves y demás variados instrumentos, podremos abrir ciertas puertas secretas que nos permitirán liberar a los hechiceros encerrados y acceder a otros recónditos pasajes.

Si soltamos el hacha y la maza junto a las calaveras o junto a los fantasmas, eliminaremos a alguno de ellos.



La reunión anual de los hechiceros es de vital importancia, sólo si se celebra la conferencia dedicada a I. D. (Investigación y Desarrollo, como se la conoce normalmente), podrán tener salida los conjuros de ventajitas todavía desconocidas.

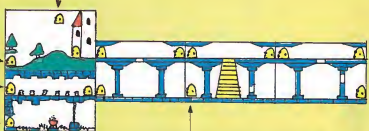
Animo, libera a los hechiceros; el progreso mundial depende de ti.

## CARGADOR

```
18 SCREEN 1
20 CLEAR 100,30999
30 DIM DND "cast"
40 POKE 40A21,195:POKE 40A22,0:POKE 40A23,40H1
50 A=40H100
60 READ B:IF B=1000 THEN 200
70 POKE A,B:POKE A+1:GOTO 60
80 DATA 40H0,40H2,40H5,40H8,40H1E,40H7,40H3,40H0,40H7,1000
200 DEFUSR=40H700:LA=USR0(0)
```

POKE DE ENERGIA INFINITA DEL PROGRAMA SORCERY

POKE 40H5A,0



## LIVINGSTONE SUPONGO

En 1871 tras varios años sin noticias de Livingstone el diario New York Herald envía a Henry Morton Stanley en su búsqueda.

**Versiones:**  
SPECTRUM  
AMSTRAD  
MSX



## COSA NOSTRA

El super detective Mike Bronco de gran prestigio mundial ha sido contratado con el fin de combatir y eliminar el crimen organizado que asola la ciudad en estos años veinte.

**Versiones:**  
SPECTRUM  
AMSTRAD  
MSX

***Próximamente en las mejores pantallas.***

# Después del nuevo Inves Spectrum, tu hijo ya no jugará a lo mismo

Jugará a prepararse para el futuro. Nuevas ideas, nuevas formas de entenderse en el lenguaje del mañana, con un ordenador como el **INVES SPECTRUM+**, desarrollado por **INVESTRONICA**, el fabricante español con más experiencia en el mundo de la distribución de ordenadores domésticos.

**INVES SPECTRUM+** es totalmente compatible con todo el software Spectrum. Más de 15.000 títulos de aplicaciones, juegos, educación...

Y totalmente compatible con tu presupuesto, ya que tiene el mejor precio de la historia de la microinformática. Sólo 19.900 ptas.

**inves Spectrum**

Memoria: 64K (48 RAM + 16 ROM).  
Teclado: castellano, 58 teclas.  
Procesador: 8 bits.  
Salida para TV color.  
Totalmente compatible con software Spectrum.

19.900 ptas. + IVA

*Ordenador Clásico*



MICROPROCESADOR: Z80A de Zilog. Bus Datos: 8 bits. Bus Direcc: 18 bits. Bases: 2,54 Mhz. MEMORIA: RAM: 48K para Usuario. ROM: 16K (algun integrado BASIC-Sistema Operativo). / TECLADO: Formato QWERTY. Caracteres especiales (A, E, I, O, U). 58 Teclas Móviles con sistema «anillo-respaldo». Caracteres ASCII. Mayúsculas y minúsculas. / DISPLAY: Conector a TV (color y B&W). Sistema PAL por canal UHF. Pantalla en pantalla: 24 líneas x 32 columnas. / LINGUAJE: BASIC (sistema propio de software de software modemas más alta calidad de texto). / UNAFICOR: 16 caracteres gráficos. 21 caracteres definibles por el usuario. Resolución de 192 x 256 píxeles. Comandos directos para dibujar puntos, líneas, círculos y arcos. / COLOR: 8 colores simultáneos, independientemente de la resolución. Atributos de color (brillo, flash, etc) accionables por BASIC. / SONIDO: Síntesis matemática. Sonido programable por BASIC (110 octavas/130 semitonos). / ENTRADA/SALIDA: Interfaz de cassette. Conector de expansión de bases de direcciones y datos. Totalmente compatible con el SOFTWARE SPECTRUM.



**investronica**

Torrelavega 12      Cádiz 96  
Tel. (91) 461 762 00      Tel. (95) 311 36 96      201 27 54  
3000 TORRELAVEGA      29012 BARRILETA  
30041 MADRID

Y RED DE CONCESIONARIOS AUTORIZADOS

## Pyjamarama

Os escribo a la sección S.O.S.ware para haceros unas preguntas sobre el PYJAMARAMA:

1. ¿Cómo se puede matar a los marcianitos de la luna?
2. ¿Dónde está la pantalla del billar y cómo se puede pasar?
3. ¿Cómo se pueden pasar los libros de la biblioteca?
4. El casco, ¿cómo se coge?
5. ¿El globo se puede coger? Si es así, ¿cómo?
6. ¿En qué número de vuestra revista apareció publicado el mapa de este juego?

Miguel Ramírez Gutiérrez  
(Barcelona)

- 1. Los marcianitos de la luna no se pueden matar, lo único que podemos hacer, es evitar que nos maten, teniendo cargada la pistola láser.
- 2. Subiendo las escaleras de la pantalla, en la que aparecemos, vamos a otra pantalla en la que se encuentra en el centro la puerta de la sala de billar, la cual se abre con la llave "THE SQUARE KEY" que hay en el tejado.
- 3. Los libros de la biblioteca se pueden pasar llevando el casco.
- 4. El casco se coge subiéndole por la cuerda que hay en la habitación del suelo móvil. Nos deslizaremos por la barandilla y podremos coger el casco, eso sí, asegurándonos antes de llevar con nosotros las llaves de ignición.
- 5. El globo no se puede coger. Este sirve para cortar la cuerda con ayuda de las tijeras y subir a la parte de arriba de esa pantalla en la que conseguiremos coger una llave.
- 6. El mapa de este juego no se ha publicado en ningún número de nuestra revista, sólo los pokes.

## Bomb Jack

Poseo el juego Bomb Jack, y me gustaría saber cómo coger, en la quinta pantalla, la última fila de bombas, ya que saltando no consigo llegar a ellas.

Rafael García Delgado  
(Córdoba)

- En el juego Bom Jack, al comenzar tenemos varias opciones, para elegir, una de éstas es Keyboard (turbo), con la que conseguiremos que super-ratón llegue a todos los rincones de la ciudad.

## Profanation

En el juego Abu Simbel Profanation primero pulso a la vez las teclas V-I-C-T-O-R, luego pongo el número de pantalla deseada y, por fin, el código 9127, con los cursores situado el muñeco. (Esto ya lo sabéis, eso creo).

Mi pregunta es ésta: ¿Cómo se sube a la tumba de Ramses II (pantalla 33), si en la pantalla 37 cojo el cuenco y en la 38 me coloco debajo del rayo entre las estatuas?, os lo pregunto porque aunque ponga directamente la pantalla 33, no aparece el mensaje final.

José Manuel Hidalgo

- El juego Profanation no se acaba subiéndote en la tumba de Ramses II, sino cuando, como tú bien dices, cojes el cuenco y te pones debajo del rayo en la pantalla 38. Eso sí, deberás llevar la llave que se encuentra en la pantalla 8. Entonces una vez realizado todo esto aparecerá la tumba de Ramses II y te saldrá el mensaje final.

## Three Weeks in Paradise

En la revista número 10, con respecto al programa

"Three Weeks in Paradise" cuando explicáis la manera o camino a seguir para completar el juego, ponéis: "cuando la nube se mueva nos ponemos encima del negro, le damos al joystick hacia delante, y la nube soltará rayos, la dirigimos a la pantalla de la cabaña..."

Mi problema es que no consigo mover la nube de ninguna manera.

Por favor decidme, pues sino no conseguiré acabar el juego.

Angel Ramírez  
(Valencia)

- Cuando la nube esté soltando rayos te sitúas en el borde derecho de la pantalla y verás cómo consigues moverla. El truco está en ir siempre detrás de la nube, pues si en algún momento (mientras que la nube va hacia la cabaña) la adelantásemos, ella retrocedería y se iría a su lugar de origen.

## Green Beret

Me gustaría que aclarárais una serie de dudas que tengo con algunos juegos; en el Green Beret después de redefinir teclas aparece en la parte superior izquierda «Stah to star» pulso la tecla de disparo y se me corta. En el Sir Fred (ya se que lo analizásteis) en la pantalla que hay a la izquierda de la salida, se encuentra una piedra que por más que lo intento no consigo rebasarla.

Andrés Martínez  
(Logroño)

- En el Green Beret cuando aparece «STAH TO STAR» deberemos pulsar la tecla de disparo y empezaremos a jugar. Tu problema puede ser por el programa mismo. Si éste no es original.

Referente a tu segunda pregunta, sobre el Sir Fred, para pasar la piedra prime-

ro deberemos tener en nuestro poder la cuerda. Nos dirigimos a la pantalla donde se encuentra la piedra, nos ponemos al borde del precipicio dando a la tecla «star» y la cuerda colgará. Bajamos por ésta balanceándonos hasta coger impulso, entonces nos soltamos y damos un brinco, pasaremos la piedra sin problemas.

## Sir Fred

¡Hola amigos de MICROMANIA! Me gustaría que me dijerais cómo se hace para cargar la pistola de rayos láser en el juego Pyjamarama, pues aún cogiendo la batería no la consigo cargar. Me gustaría que me explicáseis esto, pues es lo único que me falta para poder ir a la Luna sin peligro de muerte. Si fuera posible me gustaría que me explicárais si hay que hacer algo en especial en el juego Back to Skool para que me caiga la bicicleta, además de escribir las claves secretas en una pizarra vacía.

Mi último problema hace referencia al programa Sir Fred. Para pasar el precipicio de la pantalla 2, aún cogiendo la cuerda al extremo del mismo y después de interminables intentos no he conseguido sobrepasar el tronco que me impide el paso, ¿de qué manera hay que hacerlo para que salga bien?

Alvaro Juan Campos  
(Santiago de Compostela)

- 1. La pistola de rayos láser se carga cogiendo la batería y la pistola, cuando tengamos estos dos objetos en nuestro poder, bastará dejar la batería donde estaba. Podrás llegar a la Luna sin ningún tipo de problemas.
- 2. En el Back to Skool simplemente deberás escribir la combinación secreta en la pizarra y la bicicleta caerá al suelo.



3. El procedimiento para pasar el tronco, es el que tú dices, pero con un poco más de paciencia, pues al principio es difícil. De todas maneras deberás ponerte en la parte de abajo (al final de la cuerda) y balancearte desde allí (para tomar suficiente impulso).

### Fairlight

1. ¿Qué hay que hacer para acabar el juego llamado Fairlight, ya que cojo el libro y la corona como indican las instrucciones del juego, pero no consigo llegar al final?

2. ¿Cómo podemos llegar al final del Gunfright?, ya que cuando has matado a 20 pistoleros se empiezan a repetir los cuatro últimos.

3. ¿Cómo se dispara a los siguientes objetos: el misil, el aceite y el gas, en el programa Spy Hunter?

4. ¿Cómo se alcanza el objetivo de este programa? Su finalización.

Antonio Marqués  
(Barcelona)

1. Para acabar el Fairlight deberás salir por la puerta principal con los objetos, ésta se abre con la llave que está junto al libro de la luz y se encuentra dos

pantallas más abajo de las que empezamos.

2. El Gunfright es el típico juego que nunca se acaba, de ahí que al llegar al pistolero número 20, se repiten los cuatro últimos.

3. En el Spy se puede disparar de la siguiente manera:

Misil: Sólo se puede disparar cuando nos aparece el helicóptero en la pantalla, simplemente apretando el botón de disparo.

Aceite: Este se dispara apretando el botón de disparo y empujando el joystick hacia la derecha.

Gas: Apretando el botón de disparo y empujando el joystick hacia la izquierda.

4. El Spy Hunter es un juego que tampoco se puede acabar.

### ¿Qué es el Kempston?

Jorge Diaz de Oviedo nos realiza las siguientes preguntas: Tengo un ZX Spectrum y he visto en muchos programas comerciales la opción «Kempstom». ¿Concretamente, a qué se refiere, al tipo de joystick o bien al tipo de interface? ¿El joystick Quick Shot II es compatible con todos los programas del Spectrum?

□ En primer lugar, en los juegos comerciales suelen incluirse distintas opciones para el movimiento del protagonista. Entre éstas encontramos: cursores, interface II y Kempston, entre otras. Al referirnos a estas opciones hablamos siempre de un modelo de interface.

Respecto a tu segunda pregunta, todos los joystick son compatibles con el Spectrum, así como con cualquier ordenador que utilice la misma conexión tipo Cannon, ya que éstos son conectados al interface. La única incompatibilidad se producirá con el nuevo modelo de joystick diseñado para el Spectrum +2, que aun llevando el mismo conector, no será compatible al haber sido utilizadas unas patillas diferentes.

### Problemas con el cargador

Amigos de MICROMANIA, me llamo Jorge Barbé y soy de Castellón, os escribo porque tengo un problema con el cargador universal. Tecléo la primera línea y al pulsar ENTER, la línea sube poniéndose el borde rojo y a continuación se oye un pitido. Al poner la línea 2, ésta no sale, con lo cual puedo escribir algo si introduzco la línea 1 ya que otro número no entra.

□ Los problemas que comentas en tu carta pueden ser dos. En primer lugar, te recomendamos que revises de nuevo el listado, sobre todo las líneas comprendidas entre la 1001 y 1005. Si todo está bien tecléado, el problema debe ser de interpretación, por lo que te aconsejamos sigas todos los pasos que explicamos a continuación;

1. Ejecutaremos el cargador universal con RUN.

2. Al salir en pantalla el menú principal elegiremos la de INPUT, pulsando la tecla correspondiente a la I.

3. Al preguntarnos línea, introduciremos el número 1 y pulsaremos ENTER.

4. Seguidamente procederemos a introducir la línea completa de 20 números hexadecimales que figura en esta línea y pulsaremos ENTER.

5. Al terminar esta opción, el programa nos pedirá el control e introduciremos el último dato de la línea y a continuación ENTER.

6. Si todo ha ido bien, el ordenador nos pedirá el número de línea siguiente.

7. Repetiremos estos pasos a partir del punto 4, hasta llegar al final, que al preguntarnos el número de línea pulsaremos directamente ENTER, pasando de nuevo al menú principal.

## PREMIADOS DEL CONCURSO «LA PANTALLA ENIMAGTICA» CORRESPONDIENTE A LA REVISTA MICROMANIA N.º 16

EQUIPO DE ALTA FIDELIDAD

Juan Villa Martínez  
C/Hermanos Pinzón, 3  
49003 Zamora

BICICLETA DE CARRERAS

Alfonso Leira Rus  
C/La Paz, 48-3.º D  
Linares (Jaén)

### ORBITRONIK

C/J Hermanos Mochado, 53  
28047 MADRID  
Tel. (91) 407 17 61  
SERVICIO REPARACIONES DE  
ORDENADORES PERSONALES  
TARIFA UNICA  
SPECTRUM  
3.600 ptas.

ENTREGA RAPIDA  
MATERIALES ORIGINALES  
Trabajamos a provincias  
CARACTER URGENTE

# CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

**U**tización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

**INPUT.** Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoria, mentes, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez teclados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si se desean, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

**TEST.** Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

**DUMP.** Este comando vuelve el contenido de la variable A\$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

**SAVE.** Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

**LOAD.** Cuando el número de datos a teclar sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Fuente) y luego recuperarla mediante la opción LOAD.

Una vez teclado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclar «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubieran almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclarse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```

0 REM ERROROFF CH MICROHOBY
1000 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1010 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1020 INPUT "LÍNEA: "
1030 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 1"
1040 INPUT "CONTROLES: "
1050 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 1"
1060 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1070 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1080 INPUT "LÍNEA: "
1090 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 2"
1100 INPUT "CONTROLES: "
1110 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 2"
1120 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1130 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1140 INPUT "LÍNEA: "
1150 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 3"
1160 INPUT "CONTROLES: "
1170 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 3"
1180 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1190 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1200 INPUT "LÍNEA: "
1210 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 4"
1220 INPUT "CONTROLES: "
1230 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 4"
1240 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1250 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1260 INPUT "LÍNEA: "
1270 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 5"
1280 INPUT "CONTROLES: "
1290 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 5"
1300 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1310 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1320 INPUT "LÍNEA: "
1330 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 6"
1340 INPUT "CONTROLES: "
1350 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 6"
1360 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1370 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1380 INPUT "LÍNEA: "
1390 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 7"
1400 INPUT "CONTROLES: "
1410 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 7"
1420 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1430 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1440 INPUT "LÍNEA: "
1450 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 8"
1460 INPUT "CONTROLES: "
1470 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 8"
1480 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1490 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1500 INPUT "LÍNEA: "
1510 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 9"
1520 INPUT "CONTROLES: "
1530 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 9"
1540 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1550 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1560 INPUT "LÍNEA: "
1570 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 10"
1580 INPUT "CONTROLES: "
1590 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 10"
1600 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1610 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1620 INPUT "LÍNEA: "
1630 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 11"
1640 INPUT "CONTROLES: "
1650 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 11"
1660 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1670 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1680 INPUT "LÍNEA: "
1690 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 12"
1700 INPUT "CONTROLES: "
1710 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 12"
1720 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1730 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1740 INPUT "LÍNEA: "
1750 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 13"
1760 INPUT "CONTROLES: "
1770 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 13"
1780 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1790 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1800 INPUT "LÍNEA: "
1810 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 14"
1820 INPUT "CONTROLES: "
1830 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 14"
1840 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1850 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1860 INPUT "LÍNEA: "
1870 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 15"
1880 INPUT "CONTROLES: "
1890 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 15"
1900 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1910 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1920 INPUT "LÍNEA: "
1930 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 16"
1940 INPUT "CONTROLES: "
1950 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 16"
1960 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
1970 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
1980 INPUT "LÍNEA: "
1990 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 17"
2000 INPUT "CONTROLES: "
2010 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 17"
2020 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2030 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2040 INPUT "LÍNEA: "
2050 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 18"
2060 INPUT "CONTROLES: "
2070 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 18"
2080 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2090 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2100 INPUT "LÍNEA: "
2110 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 19"
2120 INPUT "CONTROLES: "
2130 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 19"
2140 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2150 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2160 INPUT "LÍNEA: "
2170 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 20"
2180 INPUT "CONTROLES: "
2190 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 20"
2200 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2210 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2220 INPUT "LÍNEA: "
2230 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 21"
2240 INPUT "CONTROLES: "
2250 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 21"
2260 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2270 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2280 INPUT "LÍNEA: "
2290 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 22"
2300 INPUT "CONTROLES: "
2310 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 22"
2320 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2330 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2340 INPUT "LÍNEA: "
2350 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 23"
2360 INPUT "CONTROLES: "
2370 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 23"
2380 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2390 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2400 INPUT "LÍNEA: "
2410 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 24"
2420 INPUT "CONTROLES: "
2430 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 24"
2440 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2450 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2460 INPUT "LÍNEA: "
2470 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 25"
2480 INPUT "CONTROLES: "
2490 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 25"
2500 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2510 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2520 INPUT "LÍNEA: "
2530 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 26"
2540 INPUT "CONTROLES: "
2550 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 26"
2560 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2570 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2580 INPUT "LÍNEA: "
2590 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 27"
2600 INPUT "CONTROLES: "
2610 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 27"
2620 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2630 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2640 INPUT "LÍNEA: "
2650 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 28"
2660 INPUT "CONTROLES: "
2670 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 28"
2680 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2690 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2700 INPUT "LÍNEA: "
2710 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 29"
2720 INPUT "CONTROLES: "
2730 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 29"
2740 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2750 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2760 INPUT "LÍNEA: "
2770 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 30"
2780 INPUT "CONTROLES: "
2790 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 30"
2800 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2810 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2820 INPUT "LÍNEA: "
2830 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 31"
2840 INPUT "CONTROLES: "
2850 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 31"
2860 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2870 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2880 INPUT "LÍNEA: "
2890 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 32"
2900 INPUT "CONTROLES: "
2910 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 32"
2920 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2930 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
2940 INPUT "LÍNEA: "
2950 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 33"
2960 INPUT "CONTROLES: "
2970 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 33"
2980 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
2990 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3000 INPUT "LÍNEA: "
3010 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 34"
3020 INPUT "CONTROLES: "
3030 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 34"
3040 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3050 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3060 INPUT "LÍNEA: "
3070 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 35"
3080 INPUT "CONTROLES: "
3090 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 35"
3100 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3110 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3120 INPUT "LÍNEA: "
3130 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 36"
3140 INPUT "CONTROLES: "
3150 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 36"
3160 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3170 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3180 INPUT "LÍNEA: "
3190 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 37"
3200 INPUT "CONTROLES: "
3210 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 37"
3220 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3230 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3240 INPUT "LÍNEA: "
3250 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 38"
3260 INPUT "CONTROLES: "
3270 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 38"
3280 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3290 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3300 INPUT "LÍNEA: "
3310 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 39"
3320 INPUT "CONTROLES: "
3330 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 39"
3340 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3350 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3360 INPUT "LÍNEA: "
3370 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 40"
3380 INPUT "CONTROLES: "
3390 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 40"
3400 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3410 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3420 INPUT "LÍNEA: "
3430 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 41"
3440 INPUT "CONTROLES: "
3450 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 41"
3460 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3470 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3480 INPUT "LÍNEA: "
3490 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 42"
3500 INPUT "CONTROLES: "
3510 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 42"
3520 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3530 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3540 INPUT "LÍNEA: "
3550 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 43"
3560 INPUT "CONTROLES: "
3570 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 43"
3580 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3590 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3600 INPUT "LÍNEA: "
3610 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 44"
3620 INPUT "CONTROLES: "
3630 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 44"
3640 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3650 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3660 INPUT "LÍNEA: "
3670 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 45"
3680 INPUT "CONTROLES: "
3690 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 45"
3700 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3710 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3720 INPUT "LÍNEA: "
3730 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 46"
3740 INPUT "CONTROLES: "
3750 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 46"
3760 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3770 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3780 INPUT "LÍNEA: "
3790 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 47"
3800 INPUT "CONTROLES: "
3810 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 47"
3820 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3830 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3840 INPUT "LÍNEA: "
3850 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 48"
3860 INPUT "CONTROLES: "
3870 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 48"
3880 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3890 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3900 INPUT "LÍNEA: "
3910 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 49"
3920 INPUT "CONTROLES: "
3930 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 49"
3940 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
3950 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
3960 INPUT "LÍNEA: "
3970 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 50"
3980 INPUT "CONTROLES: "
3990 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 50"
4000 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4010 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4020 INPUT "LÍNEA: "
4030 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 51"
4040 INPUT "CONTROLES: "
4050 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 51"
4060 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4070 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4080 INPUT "LÍNEA: "
4090 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 52"
4100 INPUT "CONTROLES: "
4110 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 52"
4120 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4130 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4140 INPUT "LÍNEA: "
4150 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 53"
4160 INPUT "CONTROLES: "
4170 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 53"
4180 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4190 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4200 INPUT "LÍNEA: "
4210 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 54"
4220 INPUT "CONTROLES: "
4230 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 54"
4240 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4250 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4260 INPUT "LÍNEA: "
4270 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 55"
4280 INPUT "CONTROLES: "
4290 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 55"
4300 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4310 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4320 INPUT "LÍNEA: "
4330 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 56"
4340 INPUT "CONTROLES: "
4350 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 56"
4360 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4370 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4380 INPUT "LÍNEA: "
4390 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 57"
4400 INPUT "CONTROLES: "
4410 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 57"
4420 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4430 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4440 INPUT "LÍNEA: "
4450 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 58"
4460 INPUT "CONTROLES: "
4470 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 58"
4480 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4490 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4500 INPUT "LÍNEA: "
4510 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 59"
4520 INPUT "CONTROLES: "
4530 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 59"
4540 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4550 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4560 INPUT "LÍNEA: "
4570 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 60"
4580 INPUT "CONTROLES: "
4590 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 60"
4600 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4610 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4620 INPUT "LÍNEA: "
4630 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 61"
4640 INPUT "CONTROLES: "
4650 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 61"
4660 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4670 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4680 INPUT "LÍNEA: "
4690 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 62"
4700 INPUT "CONTROLES: "
4710 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 62"
4720 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4730 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4740 INPUT "LÍNEA: "
4750 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 63"
4760 INPUT "CONTROLES: "
4770 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 63"
4780 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4790 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4800 INPUT "LÍNEA: "
4810 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 64"
4820 INPUT "CONTROLES: "
4830 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 64"
4840 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4850 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4860 INPUT "LÍNEA: "
4870 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 65"
4880 INPUT "CONTROLES: "
4890 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 65"
4900 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4910 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4920 INPUT "LÍNEA: "
4930 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 66"
4940 INPUT "CONTROLES: "
4950 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 66"
4960 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
4970 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
4980 INPUT "LÍNEA: "
4990 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 67"
5000 INPUT "CONTROLES: "
5010 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 67"
5020 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5030 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5040 INPUT "LÍNEA: "
5050 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 68"
5060 INPUT "CONTROLES: "
5070 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 68"
5080 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5090 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5100 INPUT "LÍNEA: "
5110 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 69"
5120 INPUT "CONTROLES: "
5130 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 69"
5140 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5150 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5160 INPUT "LÍNEA: "
5170 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 70"
5180 INPUT "CONTROLES: "
5190 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 70"
5200 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5210 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5220 INPUT "LÍNEA: "
5230 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 71"
5240 INPUT "CONTROLES: "
5250 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 71"
5260 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5270 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5280 INPUT "LÍNEA: "
5290 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 72"
5300 INPUT "CONTROLES: "
5310 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 72"
5320 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5330 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5340 INPUT "LÍNEA: "
5350 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 73"
5360 INPUT "CONTROLES: "
5370 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 73"
5380 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5390 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5400 INPUT "LÍNEA: "
5410 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 74"
5420 INPUT "CONTROLES: "
5430 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 74"
5440 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5450 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5460 INPUT "LÍNEA: "
5470 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 75"
5480 INPUT "CONTROLES: "
5490 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 75"
5500 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5510 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5520 INPUT "LÍNEA: "
5530 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 76"
5540 INPUT "CONTROLES: "
5550 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 76"
5560 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5570 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5580 INPUT "LÍNEA: "
5590 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 77"
5600 INPUT "CONTROLES: "
5610 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 77"
5620 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5630 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5640 INPUT "LÍNEA: "
5650 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 78"
5660 INPUT "CONTROLES: "
5670 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 78"
5680 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5690 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5700 INPUT "LÍNEA: "
5710 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 79"
5720 INPUT "CONTROLES: "
5730 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 79"
5740 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5750 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5760 INPUT "LÍNEA: "
5770 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 80"
5780 INPUT "CONTROLES: "
5790 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 80"
5800 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5810 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5820 INPUT "LÍNEA: "
5830 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 81"
5840 INPUT "CONTROLES: "
5850 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 81"
5860 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5870 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5880 INPUT "LÍNEA: "
5890 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 82"
5900 INPUT "CONTROLES: "
5910 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 82"
5920 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5930 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
5940 INPUT "LÍNEA: "
5950 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 83"
5960 INPUT "CONTROLES: "
5970 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 83"
5980 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
5990 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6000 INPUT "LÍNEA: "
6010 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 84"
6020 INPUT "CONTROLES: "
6030 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 84"
6040 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6050 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6060 INPUT "LÍNEA: "
6070 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 85"
6080 INPUT "CONTROLES: "
6090 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 85"
6100 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6110 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6120 INPUT "LÍNEA: "
6130 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 86"
6140 INPUT "CONTROLES: "
6150 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 86"
6160 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6170 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6180 INPUT "LÍNEA: "
6190 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 87"
6200 INPUT "CONTROLES: "
6210 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 87"
6220 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6230 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6240 INPUT "LÍNEA: "
6250 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 88"
6260 INPUT "CONTROLES: "
6270 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 88"
6280 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6290 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6300 INPUT "LÍNEA: "
6310 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 89"
6320 INPUT "CONTROLES: "
6330 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 89"
6340 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6350 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6360 INPUT "LÍNEA: "
6370 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 90"
6380 INPUT "CONTROLES: "
6390 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 90"
6400 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6410 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6420 INPUT "LÍNEA: "
6430 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 91"
6440 INPUT "CONTROLES: "
6450 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 91"
6460 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6470 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6480 INPUT "LÍNEA: "
6490 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 92"
6500 INPUT "CONTROLES: "
6510 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 92"
6520 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6530 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6540 INPUT "LÍNEA: "
6550 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 93"
6560 INPUT "CONTROLES: "
6570 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 93"
6580 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6590 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6600 INPUT "LÍNEA: "
6610 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 94"
6620 INPUT "CONTROLES: "
6630 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 94"
6640 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6650 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6660 INPUT "LÍNEA: "
6670 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 95"
6680 INPUT "CONTROLES: "
6690 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 95"
6700 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6710 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6720 INPUT "LÍNEA: "
6730 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 96"
6740 INPUT "CONTROLES: "
6750 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 96"
6760 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6770 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6780 INPUT "LÍNEA: "
6790 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 97"
6800 INPUT "CONTROLES: "
6810 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 97"
6820 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6830 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6840 INPUT "LÍNEA: "
6850 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 98"
6860 INPUT "CONTROLES: "
6870 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 98"
6880 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6890 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6900 INPUT "LÍNEA: "
6910 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 99"
6920 INPUT "CONTROLES: "
6930 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 99"
6940 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
6950 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
6960 INPUT "LÍNEA: "
6970 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 100"
6980 INPUT "CONTROLES: "
6990 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 100"
7000 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
7010 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
7020 INPUT "LÍNEA: "
7030 IF N=20000 THEN PRINT "LÍNEA 101"
7040 INPUT "CONTROLES: "
7050 IF N=20000 THEN PRINT "CONTROLES 101"
7060 INPUT "CÓDIGO FUENTE: "
7070 FOR N=20000 TO 20100 STEP 100
70
```



# SINCLAIR STORE

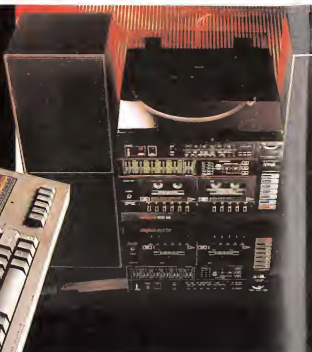
## EL CENTRO

### DE LAS NOVEDADES



INVES PC 640 X

SPECTRUM 128 K+2



INVES 100 HF

Venga a Sinclair Store.

Los primeros en tener lo último.

Le presentamos las más recientes novedades. Desde los ordenadores **PC** totalmente compatibles desde 99.900 ptas. + I.V.A., lo último en Spectrum, Convertidor TV para tu Amstrad, hasta las cadenas de sonido desde 29.900 ptas., que van a revolucionar el mercado. **¡VA A SER UN ESCANDALO!**

#### OFERTAS

Convertidor TV Amstrad .....	8.500
Ampliación memoria Amstrad 464, 64 K .....	21.500
Ampliación memoria Amstrad 464, 256 K .....	20.600
Disco de silicio 256 K .....	5.600
Lópicz óptica Amstrad .....	9.450
Sintetizador de voz .....	800
Fundas teclado, desde .....	44.000
Opus Discovery .....	500
Software Amstrad, Commodore, desde .....	3.000
Joystick Quick Shot II + Interface Kempston .....	

Pesetas	
Lon zamien ta	8.500
	21.500
	20.600
	5.600
	9.450
	800
	44.000
	500
	3.000

ABRIMOS SABADOS TARDE



## SOMOS PROFESIONALES

BRavo MURILLD, 2  
(Glorieta de Quevedo)  
Tel. 446 62 31 - 28015 MADRID

DIEGO DE LEON, 25  
(Esq. Núñez de Balboa)  
Tel. 261 88 01 - 28006 MADRID

AV. FELIPE II, 12  
(Metro Goya)  
Tel. 431 32 33 - 28009 MADRID